

Homecomputer

10

1. Jahrgang

Oktober '83 5,50 DM 45 öS 6,00 sfr

In diesem Heft:

Commodore 64

Fallschirm
Invaders
Phoenix

Apple II

Helikopter Attack
Karylon

TI-99

Kniffel
Mauerklaue

ZX 81

Memory
Drakulas Diamanten
Lift

ZX Spectrum

Ufo
Lift

TRS-80

Quadrato

VC-20

Skiping Ball
Einsiedler
Crown Jubilee (2. Teil)

Dragon 32

Chip Out
Säulen

Neue Serie:

Basic-Converter zum Umschreiben
von Programmen





Herr R. Fortelny aus Wien schrieb uns:

Zuerst einmal ein großes Kompliment für Ihre beiden Zeitschriften "CPU" und "Homecomputer". Sie sind genau das, was sich ein Homecomputer-Besitzer wünscht. Auch hier bei uns in Österreich besteht große Nachfrage nach diesen Zeitschriften, wie man bei den Vertriebsstellen hört.

Doch nun zu meinem Hauptanliegen:

Ich bin Besitzer eines 48K Spectrum. Als ich die letzte Nummer von Homecomputer 3/83 kaufte, war ich sofort von den beiden Programmen für den VC-20 SURVIVAL von STARTRAMP begeistert. Könnte man vielleicht diese beiden Programme in einem der nächsten Hefte, für den Spectrum umgeschrieben bekommen, oder würden Sie den Vorschlag von Herrn Schäfer aus HC 6/83 nachkommen, die gleichwertigen Basic-Befehle der führenden Microcomputer gegenüberzustellen. Ich kann mich nur wegen dieser beiden Superprogramme für den VC-20 der Meinung von Herrn Schäfer anschließen. Es wäre wirklich super, wenn man die verschiedenen Programme anderer Heimcomputer auf den eigenen umschreiben könnte.

Im übrigen: Macht weiter so!!!

Redaktion: Über Ihre netten Zeilen haben wir uns sehr gefreut. Zu Ihrer Frage: Wie Sie feststellen konnten, haben wir die Gegenüberstellung der Basic-Befehle schon in unserer Planung gehabt und werden diese ab "Homecomputer" 10/83 in Fortsetzung abdrucken.

Herr F. Kappler zu "Homecomputer":

Vor kurzem habe ich mir den Homecomputer TI 99/4A gekauft. Seither blättere ich natürlich in allen Computerzeitschriften die ich sehe. Als ich Euer "Homecomputer" gelesen habe, war ich hell begeistert. Soviel Programme und interessante Kleinanzeigen habe ich in keiner anderen Zeitschrift vorher gesehen.

Im Namen sicher aller Leser, möchte ich mich hiermit bei Ihnen und den Einsendern der Programme bedanken. Ganz toll finde ich auch den Leser-Software-Service.

Herr E.-J. Lehne aus Harsum:

Normalerweise ist es nicht meine Art, Leserbriefe zu schreiben, weil ich dafür viel zu faul bin. Heute habe ich mich dazu doch einmal entschlossen:

Zunächst möchte ich Ihnen und den anderen Mitarbeitern ein Lob aussprechen. Es ist Euch gelungen eine Computerzeitschrift herauszubringen, die einzigartig auf dem deutschen Markt ist. Als ich aber die letzten beiden Ausgaben aufschlug, mußte ich feststellen, daß die Leserbriefseite fehlte. Das Erste was mich an einer Zeitschrift interessiert, sind die Leserbriefe, da ich die Meinung anderer Leser wichtig finde. Es müßte doch möglich sein, diese Seite wieder mit in das Heft einzubeziehen.

Als nächstes wende ich mich den Programmen zu. Als Besitzer eines VC-20 freute ich mich besonders über die Anwenderprogramme (Zeichengenerator, Assembler usw.). Auch die anderen Programme habe ich teilweise abgetippt und ausprobiert. Allerdings muß ich bei Programmen, in denen ein neuer Zeichensatz definiert worden ist, bemängeln, daß die Grafikzeichen sehr schlecht zu unterscheiden sind. Ist es hier nicht möglich, die entsprechende Buchstabentaste mit der dazugehörigen Shift- oder Commodore-Taste abzudrucken?

Ansonsten finde ich Eure Zeitschrift prima. Macht weiter so!!

Redaktion: Wir sind der gleichen Meinung wie Sie und finden auch, daß den Leserbriefen ein beständiger Platz in einer Zeitschrift eingeräumt werden muß. Das in den letzten beiden Ausgaben von Homecomputer keine Leserbriefe abgedruckt worden sind, war auf ein technisches Problem zurückzuführen, wofür wir uns bei allen Lesern nochmals nachträglich entschuldigen möchten.

Zu Ihrer Frage bezüglich der Grafikzeichen: Wir versuchen alles erdenklich mögliche zu tun, um die Programm Listings deutlich abzudrucken, ggf. unlesbare Grafikzeichen zu korrigieren.

Herr A. Rapp aus München schrieb uns:

Erfreut habe ich zur Kenntnis genommen, daß Homecomputer mit den Programmen "Energie" und "Telefon-Adreßdatei" für den Commodore 64 erstmals ernsthaft anwendbare Software anbietet. Gerade beim Commodore 64 ist ja diesbezüglich allgemein noch eine große Angebotslücke vorhanden.

Meine Freude wurde allerdings beträchtlich gedämpft, als ich feststellte, daß Sie die Programme nur auf und für Kassette anbieten. Speziell für eine Adreßdatei ist der schnelle Zugriff der Diskette Voraussetzung für eine sinnvolle Anwendung. Vielleicht bringen Sie nach Abbau Ihres Disketten-Auftragberges doch noch eine Disketten-Version heraus.

Redaktion: Das werden wir ganz bestimmt versuchen.

Herr J. Kühr aus Klagenfurt:

Ich muß Ihnen zu Ihrer ausgezeichneten Home-Computer-Zeitschrift gratulieren. Mir gefallen besonders die vielen und guten Programme für den VC-20 Commodore. Auch der Preis kommt mir für diese vielen und guten Programme nicht zu teuer vor!

Ich selbst besitze im Moment noch keinen Computer, werde mir aber im Herbst einen VC-20 kaufen. Ein Freund von mir besitzt den VC-20 und er hat ihn mir vorgeführt. Es ist wirklich beeindruckend, was so ein Computer alles kann. Auch durch diesen Freund bin ich zu Ihrer Zeitschrift Home-Computer gekommen.

Ich hätte auch noch eine sehr gute Idee für Ihren Verlag: Könnten Sie nicht Sonderhefte des Homecomputers mit Programmen für den VC-20 herausbringen?

Redaktion: Wir werden noch vor Ende dieses Jahres ein Sonderheft herausbringen, das bestimmt genügend Programme für alle Homecomputer beinhaltet, worauf sich unsere Leser jetzt schon freuen können.



Homecomputer Top Twenty

- | | |
|--|------------------|
| 1. Pimania (ZX 81, Spectrum, Dragon) | Automata |
| 2. Der Fluch des Pharaos (VC-20) | Wicosoft |
| 3. Scramble (VC-20) | Terminal |
| 4. Penetrator (Spectrum) | Melbourne House |
| 5. Superscramble (Commodore 64) | Terminal |
| 6. Multisound Synthesizer (VC-20) | Romik |
| 7. The Hobbit (Spectrum) | Melbourne House |
| 8. Spectacular/Dragon Doodles (Spectr./Dragon) | Automata |
| 9. Moons of Jupiter (VC-20) | Romik |
| 10. Jet Pac (Spectrum) | Ultimate |
| 11. Arcadia (Spectrum) | Imagine |
| 12. Chess (VC-20) | Bug Byte |
| 13. Monster Muncher (Spectrum) | Spectrum Games |
| 14. Jumpin Jack (VC-20) | Livewire |
| 15. PSSST (Spectrum) | Ultimate |
| 16. Superfont (Commodore 64) | English Software |
| 17. Xenon Raid (Atari 400/800) | English Software |
| 18. Best possible taste (ZX 81) | Automata |
| 19. Martian Raider (VC-20) | Romik |
| 20. Frenzy (Spectrum) | Spectrum Games |

BASIC KONVERTER

Basic ≠ Basic

Langweilig wäre die Computerwelt, gäbe es nur einen Computertyp und nur eine Programmiersprache. Andererseits ist ein zu großes Sprachengewirr auch nicht gerade von Vorteil. In einer Zeitschrift wird ein Programm abgedruckt, das Ihnen sehr gut gefällt - Leider für einen Homecomputer, den Sie nicht besitzen.

Jetzt wird es schwierig, denn Basic ist nicht gleich Basic. Was Ihnen fehlt, ist eine Tabelle, mittels der Sie die Ihnen unverständlichen Befehle so umsetzen können, daß sie Ihr Computer versteht. Homcomputer beginnt in diesem Heft eine Serie, die beim Konvertieren von Programmen behilflich sein kann.

In dieser und den nächsten Ausgaben stellen wir das Standard Microsoft Basic den Basics von 12 populären Micro-Computern gegenüber. Danach werden Eigenschaften dieser einzelnen Computer vorgestellt, z.B. Bildschirmadressen, Grafik, freie RAM-Plätze, und vieles mehr.

	ABS Errechnet den Absolutwert der Zahl	ASC Errechnet den ASCII-Wert des ersten Zeichens im String	ATN Errechnet den Arkustangens der Zahl	AUTO Automat. Nummerierung der Zeilen	CALL Ruft Maschinen-Unterprogramm auf	CHAIN Hol neues Progr. in Speicher und benutzt alte Variablen	CHR\$(Zahl) Wandelt Zahl in String (ASCII)	CLEAR Löscht Variable	CLOSE Schließt offene Files
MICROSOFT BASIC	ABS(Zahl)	ASC(String)	ATN(Zahl)	LINE(Zeilennr., Wert)	CALL Wert([Wert, Wert...])	CHAIN "Filename"	CHR\$(Zahl)	CLEAR[Ausdruck, Ausdruck]	
APPLE II	ABS(Zahl)	ASC(String)	ATN(Zahl)		CALL Adresse	CHAIN "Filename"	CHR\$(Zahl)	CLEAR	CLOSE Filename
ATARI	ABS(Zahl)	ASC(String)	ATN(Zahl)	AUTO(Zeilennr., Wert)	CALL Adresse Adresse in Hex	RUN "HC:" Beendet, wenn Programm vorher SAVE "HC"	CHR\$(Zahl)	CLEAR	CLOSE #Filenr. Filenr. .)
Color Genie	ABS(Zahl)	ASC(String)	ATN(Zahl)		CALL Adresse		CHR\$(Zahl)	CLEAR[Ausdruck]	CLOSE File n.
CBM 64	ABS(Zahl)	ASC(String)	ATN(Zahl)		EXEC Adresse		CHR\$(Zahl)	CLEAR[Ausdruck]	CLOSE #Filenr
Dragon 32	ABS(Zahl)	ASC(String)	ATN(Zahl)		CALL Adresse		CHR\$(Zahl)	CLEAR	
ORIC 1	ABS(Zahl)	ASC(String)	ATN(Zahl)		CALL Adresse		CHR\$(Zahl)	CLEAR	CLOSE Filenr.
CBM 3000	ABS(Zahl)	ASC(String)	ATN(Zahl)	AUTO(Zeilennr., Wert)			CHR\$(Zahl)	CLEAR[Ausdruck]	
TRS 80 II	ABS(Zahl)	ASC(String)	ATN(Zahl)				CHR\$(Zahl)	CLEAR[Ausdruck]	Erzeugt Stringplatz wenn Ausdruck vorhanden
VIDEO GENIE	ABS(Zahl)	ASC(String)	ATN(Zahl)		CALL Adresse		CHR\$(Zahl)	CLEAR	CLOSE Filenr.
VC-20	ABS(Zahl)	CODE(String) kein ASCII	ATN(Zahl)		LET Variable- = 300 (Ersatzbefehl)		CHR\$(Zahl) kein ASCII	CLEAR	
ZX-81	ABS(Zahl)	CODE(String) kein ASCII	ATN(Zahl)		LET Variable- = 300 (Ersatzbefehl)		CHR\$(Zahl)	CLEAR	
ZX Spectrum									

Phoenix für den Commodore 64

Nicht immer hat man die Gelegenheit dazu; beim Spiel Phoenix können Sie endlich mal den Vogel abschießen.

Doch auch hier sind Ihrem Sturm und Drang Grenzen gesetzt. Denn jener Vogel mit Namen Phoenix versucht Sie zu erwischen, bevor Sie die Chance

haben, ihn abzuschließen. Im weiteren Spielverlauf bei dem, wie in der Sage, der Vogel mehrfach (wenn auch nicht aus Asche) neu ersteht,

steigert sich der Schwierigkeitsgrad bei jeder Auferstehung.

```

0 REM ++ PHOENIX (C) BY F. HOFER ++
5 POKE33280,0:POKE33281,6
7 SI=54272:FL=SI:FH=SI+1:W=SI+4:A=SI+5:H=SI+6:L=SI+24:S$="♦":ZZ=RND(-TI):BT=200
10 GOSUB9000:GOSUB10000:POKEL,15
15 PRINT"♣"CHR$(42):GOSUB800
17 PRINT"♣"TREFFER:"SC,"KANNONEN:"
20 PH=1105:PL=85:PM=81:FR=73:KX=150:KY=230:KS=1961:X=8:VZ=50:KN=3:KP=KS
25 POKE33280,0
50 POKEPH-2,32:POKEPH-3,32:POKEPH,PM:POKEPH-1,PL:POKEPH+,PR
52 IFPL=65THENPL=74:PR=75:GOTO60
55 PL=85:PR=73
60 POKEY,KX:POKEY+1,KY
70 IFPEEK(200)<>64ANDSP<1144THENSZ=1:SP=KS-80
80 IFSZ=1ANDSP>1024THENPOKESP,32:SP=SP-90:IFPEEK(SP)<>32THENGOSUB500
82 IFSZ=1THENIFPEEK(SP+40)<>32THENGOSUB500
85 IFSZ=1ANDSP=1THENSZ=0:SP=0
90 IFSZ=1THENPOKESP,93
95 PRINT"♣",SC,",KN",S$
100 PH=PH+2:IFPH>1943THENGOSUB600
110 KX=KX+X:KY=KY+Y/8:KP=KP+X/8:IFKX>245THENK=-X
120 IFKX<35THENK=ABS(X)
130 IFPS=0THENIFRND(TI)<.5THENPS=1:PB=PH+40
135 FORK=1TOVZ:NEXT
140 IFPS=1THENPOKEPB,32:PB=PB+90:BT=BT-10:POKEFH,BT:POKEY,33
145 FORK=1TO5:NEXT:POKEW,0
150 IFPB>2023THENPOKEPB-90,42:PS=0:FORK=1TO5:NEXT:BT=230
155 IFPB>2023THENPOKEFH,2:POKEW,129:FORK=1TO10:NEXT:POKEPB-90,32:PB=0
160 IFPS=1THENPOKEPB,46
170 FORK=-1TO1:IFPB=KP+K OR PB=KP+40-KTHENGOSUB600
499 GOTO50
500 POKEPH,86:TR=55296+PH-1024:POKEL,15:POKEA,0:POKEH,54:POKEW,33:TT=100
510 FORK=-1TO1:POKETR+K,2:NEXT
520 FORK=PHTO1864STEP-8
525 TT=TT-PH/250:POKEFH,ABS(TT):POKEFL,1:POKEW,33
530 POKEK,46:POKETR+K-PH,2:POKEW,0
540 FORQ=1TO50:NEXTQ,K
550 FORL=-1TO1:POKEK+L,111:POKETR+L-PH,2:NEXT
552 POKEA,31:POKEH,15*16+15:POKEFL,0:POKEFH,2:POKEW,33:FORQ=1TO250:NEXT:POKEW,0
560 FORK=PHTO1864STEP-8:POKEK,32:NEXT
570 FORL=-1TO1:POKEK+L,32:NEXT
580 SC=SC+1:IFSC>6THEN700
590 RETURN
600 POKEY,0
610 POKEK3,42:FORK=1TO250:NEXT
620 POKEK3+,67:POKEK3-,67:POKEK3+40,93:POKEK3-40,93
630 POKEK3-41,77:POKEK3-39,78:POKEK3+39,78:POKEK3+41,77
635 FORK=15TO0STEP-.1:POKEFH,2:POKEFL,2:POKEL,K:POKEW,129:NEXT:POKEW,0
640 FORK=1TO750:NEXT:POKEL,15
650 KN=KN-1:IFKN<1THEN670
660 FORK=39TO41:POKEK3-K,32:POKEK3+K,32:NEXT
665 FORK=-1TO1:POKEK3+K,32:POKEPH-2+K,32:NEXT:PH=1105:BT=250:GOSUB800:RETURN
670 PRINT"♣"TAB(10)"A M E O V E R ♣":END
700 IFVZ=0THEN770
710 FORK=50TO10STEP-10
720 IFVZ<THENWZ=K-10:GOTO750
730 NEXT
750 FORK=1TO1000:NEXT:FORK=-1TO1:POKEPH+K,32:NEXT:POKESP,32
760 SC=0:PH=1105:S$=S$+"♦":SZ=0:SP=0
    
```



```

25 PRINT:PRINT"TASTE":POKE198,0:WAIT198,1
49 PRINT"J":POKE53280,6:POKE53281,6
50 FORA=40TO79
51 POKE1024+A,160:POKE55296+A,0
52 NEXTA
53 FORA=80TO920STEP40
54 POKE1024+A,160:POKE55296+A,0
55 NEXTA
56 FORA=119TO959STEP40
57 POKE1024+A,160:POKE55296+A,0
58 NEXTA
59 FORA=960TO999
60 POKE1024+A,160:POKE55296+A,0
61 NEXTA
62 FORZ=1TO120STEP2
63 Y=INT(900*RND(1))
64 IFPEEK(1124+Y)=160THENY=33
65 POKE1124+Y,81:POKE55396+Y,0
69 NEXTZ
80 S=1945:SI=54272
90 POKE1945,65:POKE1945+54272,0
91 P=100
99 FORP=100TO1STEP-1
100 GETA$:IFA$=""THEN100
105 POKE8,32:POKES+SI,6
106 POKE1124+F,32:POKE55396+F,6
110 IFA$="J"THENS=S-1:IFPEEK(S)=150THENS=S+1
120 IFA$="K"THENS=S+1:IFPEEK(S)=160THENS=S-1
130 IFA$=""THENGOSUB3000
195 F=INT(900*RND(1))-300
198 IFPEEK(1124+F)=160THENF=66
199 IFF<IORF>900THENF=33
200 POKE1124+F,86:POKE55396+F,0
201 IFPEEK(1124+F)=66THENGOSUB4000
210 POKES,65:POKES+SI,0
211 PRINT"#####"STR$(INT(P)):ENERGIE "
220 POKE1025+INT(P/5),102:POKE55297+INT(P/5),5:POKE1045,117:POKE55317,0
225 POKE1024,62:POKE55296,0
290 NEXTP
301 FORH=1TO10:FORG=1TO15
302 POKE53280,0:POKE53281,0:NEXTG
303 NEXTH
305 PRINT"J":POKE53280,4:POKE53281,4:PRINT"■"
310 PRINT:PRINT:PRINT" SIE WURDEN ABGESCHOSSEN "
320 PRINT:PRINT" NOCHMPL ? [J/N]"
330 GETB$:IFB$=""THEN330
340 IFB$="J"THENN=N+1:GOTO 350
341 IFA$="K"THENS=0:IFA$="N"THENS=0:GOTO 400
342 IFA$="J"THENS=0:GOTO 330
350 IFA$="N"THENS=0:IFA$="J"THENS=0:GOTO 400
360 GOTO330:GOTO 400
400 PRINT:PRINT:PRINT"FERTIG!":PRINT:PRINT:PRINT"BITTE:RUN-STOP/RESTORE":END
3000 POKE1124+F,86:POKE55396+F,0
3010 FORD=40TO840STEP40
3050 POKES,65:POKES+SI,0
3100 POKES-D,66:POKES+SI-D,5
3120 X=S-D
3150 IFPEEK(X-40)=86THENGOTO4000
3160 IFPEEK(X-40)=81THENF=P+1
3200 NEXTD
3300 FORD=40TO840STEP40
3400 POKES-D,32:POKES+SI-D,6
3500 NEXTD
3550 POKE1124+F,32:POKE55396+F,6
3600 RETURN
4000 FORU=1TO10:FORI=1TO15
4001 POKE53280,I:POKE53281,I:NEXTI
4002 NEXTU
4003 PRINT"J":PRINT"■":POKE53281,4:POKE53280,4
4004 PRINT" SIE HABEN ":"P;"PUNKTE"
4005 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" SIE HABEN DIE ERDE GERETTET ":PRINT:PRINT:PRIN
4006 GOTO320
5000 GOTO2

```

COMMODORE 64

Fallschirm

für den Commodore 64

Bei diesem Spiel für den Commodore 64 muß versucht werden, einen Fallschirmspringer, der aus einem Flugzeug abspringt, in ein Zielfeld zu steuern.

Spätestens bei 400 Metern Höhe muß die Reisleire gezogen sein, sonst hat dies verheerende Folgen.
Gesteuert wird alles über Tastatur oder Joystick.

Space bzw. Fire bewirkt daß der Fallschirmspringer zunächst das Flugzeug verläßt und beim nächsten Drücken der Fallschirm geöffnet wird. Mit Z und / bzw. dem Joystick kann er dann

ins Ziel gelenkt werden.
Je näher er diesem kommt, umso mehr Punkte erhält man. Aber achten Sie auf die Bäume.

```

0 POKE 53230,14:POKE53281,14:POKE53272,23:PRINT " "CHR$(0);
2 DIMQ(255):Q(12)=-2:Q(251)=Q(12):Q(55)=2:Q(247)=Q(55)
4 VC=53240:GI=64272:HI=-5000:POKEVC+21,0
8 V4=VC+4:V5=VC+5:H1*="":POKE51+24,0
9 DATA9.2,0.3,0.0,240,12,2,0,4,0,0,192,16,2,0,6,0,0,64,0,30,243,31,300
10 DATA0,126,0,3,255,192,7,255,224,15,255,240,15,255,240,31,255,248,31
15 DATA255,248,31,255,248,24,195,24,12,195,48,6,189,96,3,189,192,1,189
20 DATA128,0,219,0,0,255,0,1,189,128,1,189,128,1,189,128,0,102,0,0,102
25 DATA0,1,231,128
30 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
35 DATA62,0,0,60,0,0,24,0,0,255,0,1,189,128,1,189,128,1,189,128,0,102
40 DATA0,0,102,0,0,102,0,1,231,128
45 DATA0,0,0,192,0,0,224,63,240,240,6,32,240,0,33,240,11,161,255,255
50 DATA249,255,255,253,63,255,255,7,255,253,3,255,249,0,12,65,0,7,65,0
55 DATA0,224,0,1,240,0,1,240,0,0,224,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
65 DATA0,170,0,2,186,128,2,171,128,10,234,160,10,174,224,11,170,160
70 DATA10,187,160,2,170,128,2,238,120,0,170,0,0,22,0,0,20,0,0,20,0,0,20,0
75 DATA0,20,0,0,85,0,1,17,64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
80 FORR=0TO24:READP:POKESI+R,P:NEXT:READP
100 FORR=0TO62:READQ:POKER+704,Q:NEXT
105 FORR=0TO62:READQ:POKER+832,Q:NEXT
110 FORR=0TO62:READQ:POKER+960,Q:NEXT
115 FORR=0TO62:READQ:POKER+960,Q:NEXT
117 RESTORE
120 POKE2040,11:POKE2041,13:POKE2042,14:POKE2043,15:POKE2044,15:POKE2045,15
125 FORR=VCTOVC+11:POKER,Q:NEXT
130 POKEVC+7,225:POKEVC+9,225:POKEVC+11,225:POKEVC+16,0:POKEVC+23,4:POKEVC+27,0
135 POKEVC+28,56:POKEVC+29,4:POKEVC+30,0:POKEVC+31,0:POKEVC+37,9:POKEVC+38,2
140 POKEVC+39,0:POKEVC+40,3:POKEVC+41,6:POKEVC+42,5:POKEVC+43,5:POKEVC+44,5
145 POKEVC+6,255:POKEVC+21,63
170 FORR=1984TO2023:POKER,160:POKER+51,9:NEXT
172 PRINT "          ────┐"
175 POKESI+4,65:POKESI+11,65:POKESI+18,65
180 FORR=0TO100:POKEVC+4,R:POKEVC+5,200:NEXT
190 FORR=100TO350STEP5:P=Z+2/30:Z=Z+1:POKEY4,R-A:POKEY5,200-P:IFR>253THENPOKEVC
+16,4:A=255
200 NEXT:POKEVC+4,0:POKEVC+16,0
210 FORR=0TO255:POKEVC+4,R:POKEVC+5,40
220 IFR>=120THENPOKEVC+2,120:POKEVC+3,R-72
230 NEXT:POKEVC,120:POKEVC+1,183:POKEVC+21,9:FORR=183TO222STEP.05
240 POKEVC+1,R:NEXT:IFORR=0TO30:POKEVC+39,2:POKEVC+39,3:NEXT
250 POKEVC+4,0:POKEVC+5,48:POKEVC+21,13
260 B*="* * * _ALLSCHIRMSPRINGEN * _"
270 PRINT "  *TEUERE -EINEN *PRINGER IN DAS"
280 PRINT "  LANDEFELD. -E NAHER -U AM \ITTEL-"
290 PRINT "  PUNKT LANDEST, UM SO MEHR PUNKTE GIBTS."
300 PRINT "  DENN -U 'SPACE' BZW. '-IRE' AM 'OYSTICK'"
310 PRINT "  DRUECKST SPRINGT ER ZU ERST AUS DEM"
320 PRINT "  FLUGZEUG UND DANN OEFFNET ER DEN _ALL-"
330 PRINT "  SCHIRM. -ANN KANNST -U IHN MIT 'Z'"
340 PRINT "  UND '/' BZW. MIT DEM 'OYSTICK INS *IEL"
  
```


COMMODORE 64

```

350 PRINT"  LENKEN.  TASS AUF DIE LAEME AUF !"
360 FORR=1TO30:PRINT"  "RIGHT$(B$,R):POKEVC+4,15+R*8:FORB=1TO50:NEXT:NEXT:SZ=
0
380 POKE198,0:WAIT:98,1:POKE198,0
385 GOSUB1400:RU=1
390 FORI=1TOSP
400 POKESI+24,0:POKEVC+16,0:POKEVC+21,0:POKE198,0:PRINT"  "
420 FORR=1984TO2023:POKER,160:POKER+5I,9:NEXT
430 N=INT(RND(1)*26+1)
440 PRINT"  "TAB(N+4)"  "
530 W=0:M=0:F=RND(-TI):WR=INT(RND(1)+.5)*10-5
540 P1=INT(RND(1)*296+24)
550 P2=INT(RND(1)*296+24):IFABS(P1-P2)<25THEN550
560 P3=INT(RND(1)*296+24):IFABS(P1-P3)<25ORABS(P2-P3)<25THEN560
570 IFP1>255THENW=8:P1=P1-255
580 IFP2>255THENW=W+16:P2=P2-255
590 IFP3>255THENW=W+32:P3=P3-255
600 POKEVC+16,W:POKEVC+6,P1:POKEVC+8,P2:POKEVC+10,P3
610 SC=0:H=1000:POKEVC+5,48
620 FORX=0TO24:READY:POKESI+X,Y:NEXTX:READY:IFX=300THENRESTORE
625 POKESI+4,65:POKESI+11,65:POKESI+18,65
630 POKEVC+21,60
640 PRINT"  PRINGER: "N$(I)
650 PRINT"  OEHE : 1000M"
660 PRINT"  EIT : 00 SEC"
710 POKE198,0:FORR=0TO255STEP3:GETA$:IFA$(<)" "THEN750
720 POKEVC+4,R:NEXT:POKEVC+16,PEEK(VC+16)+4:FORR=0TO100STEP3:GETA$:IFA$(<)" "THEN
750
730 POKEVC+4,R:NEXT:POKEVC+16,PEEK(VC+16)-4:GOTO710
750 POKE198,0:TI$="000000":S=PEEK(VC+4)
760 IFPEEK(VC+16)-W=4THENPOKEVC+16,W+2
780 POKEVC+2,S:POKEVC+3,48:POKEVC+21,58:POKEVC+30,0
783 FORX=0TO24:POKESI+X,0:NEXTX
785 POKESI+24,5:POKESI+5,255:POKESI-6,255:POKESI+1,2+6:POKESI,100:POKESI+4,17
787 FORR=48TO152:POKESI,100:POKESI+1,240-R
790 POKEVC+3,R:POKEVC+2,S:PRINT"  OEHE "
795 PRINTINT(1270-1270/221*R)"  ":PRINT"  EIT : "RIGHT$(TI$,2)
799 GETA$:IFA$(<)" "THEN900
800 S=S+40/R:E=(PEEK(VC+16)-W)/2:IFS>255THENPOKEVC+16,W+2*(1+E-E):S=0
810 IFS<0THENPOKEVC+16,W+2*(1+E-E):S=255
820 NEXT
825 FORR=150TO221:POKESI,100:POKESI+1,240-R
830 POKEVC+3,R:PRINT"  OEHE "INT(1270-1270/221*R)"  "
835 PRINT"  FIT : "RIGHT$(TI$,2):NEXT
840 M=-1:PA=PEEK(VC+2):T=VAL(RIGHT$(TI$,2)):IFPEEK(VC+16)-W=2THENPA=PA+255
842 FORR=15TO0STEP-1:POKESI+24,R:POKESI,200:POKESI+1,40:POKESI+5,15:POKESI+6,0
845 POKESI+4,129:NEXT:GOSUB1600
850 PRINT"  ", "  IE HABEN DIE _EISS- "
860 PRINT"  ", "LEINE ZU SPAET GEZOGEN!"
870 PRINT"  ", "EIT : "T"  EKUNDEN"
890 GOTO1200
900 X=PEEK(VC+2),Y=PEEK(VC+3):POKEVC,X:POKEVC+1,Y:POKEVC+21,57:POKESI+24,0
905 IFPEEK(VC+16)-W=2THENPOKEVC+16,W+1
908 FORR=YTO221STEP.5
910 POKEVC+1,R:POKEVC,S:IFINT(R/8)=R/8THENWR=-WR
915 PRINT"  OEHE "INT(1270-1270/221*R)"  ":PRINT"  EIT : "RIGHT$(TI
$,2)
920 S=S+Q(PEEK(J))+INT(RND(1)*WR)
925 IFPEEK(VC+30)<>0THENM=-1:GOTO1100
930 E=PEEK(VC+16)-W:IFS>255THENPOKEVC+16,W+1+E-E:S=0:GOTO950
940 IFS<0THENPOKEVC+16,W+1+E-E:S=255
950 NEXTR
960 FORR=0TO30:POKEVC+39,2:POKEVC+39,3:NEXT:POKESI+24,A
970 T=VAL(RIGHT$(TI$,2))
980 PA=PEEK(VC):IFPEEK(VC+16)-W=1THENPA=PA+255

```

COMMODORE 64

```

984 B$="G":GOSUB1200
985 IFSC<300THEN1002
986 IFSC<=500THEN1000
987 FORR=0TO24:POKESI+R,0:NEXT
989 POKESI+5,15:POKESI+6,15:POKESI+4,33:POKESI+1,100:POKESI+24,10
990 FORR=1TO3:FORS=40TO120STEP20:POKESI,100:POKESI+1,S:FORS=0TO150:NEXTC,S,R
992 POKESI+1,0:POKESI+24,0:GOSUB1600
993 PRINT"#####":FORR=1TO9:PRINTTAB(7)"*"TAB(31)"*
"
994 NEXT:PRINTTAB(7)"#####"
996 PRINT"IIIIIIIIITAB(15)"| | _ * x |"
997 PRINT"|"TAB(13)"*UPER LANDUNG"
998 PRINT"|"TAB(10)"*IE HABEN UEBER 500":PRINT"|"TAB(12)"PUNKTE ERREICHT"
999 PRINT"||":GOTO1010
1000 GOSUB1600:PRINT"|"TAB(10)"*OLLE LANDUNG... ||":GOTO1010
1002 GOSUB1600
1005 PRINT"|"TAB(10)"*AUBERE LANDUNG... ||"
1010 PRINT"|"TAB(10)"*EIT : "T"*EKUNDEN"
1050 GOTO1240
1100 FORA=RT0221:POKEYC+1,A:PRINT"##### IOEHE : "INT(1278-1278/221*A)"||M "
1110 PRINT"|"TAB(10)"*EIT : "RIGHT$(T),2):NEXT
1120 T=VAL(RIGHT$(T),2)
1130 PA=PEEK(YC):IFPEEK(YC+16)-W=1THENPA=PA+255
1140 POKESI+24,0:GOSUB1600
1170 PRINT"|"TAB(10)"*IE SIND IN EINEM LAUH"
1180 PRINT"|"TAB(10)"*HAENGEN GEBLIEBEN."
1190 PRINT"|"TAB(10)"*EIT : "T"*EKUNDEN"
1200 LP=(N+5)*8:Z=ABS(LP-PA+24)
1210 SC=INT((10-10/20*Z)*1100/T):IFZ<15ANDSC>0THENSC=SC+200
1220 IFSC>0ANDM<0THENSC=INT(-SC/3)
1230 IFSC<-1000THENSC=-1000
1235 IFB$="G"THENB$="":RETURN
1240 PRINT"|"TAB(10)"*SC"UNKTE"
1245 SC(I)=SC(I)+SC
1250 IFSC>HITHENHI-SC:HI$=N*(I)
1260 POKE198,0:WAIT198,1:POKE198,0
1270 NEXTI
1280 GOSUB1500:RU=RU+1:GOTO390
1400 GOSUB 1600:POKESI+24,0
1410 PRINT"#####", "OIEVIELE *PIELER ?":
1420 GETA$:IFA$=""THEN1420
1430 SP=VAL(A$):IFSP<1THEN1420
1440 PRINTSP
1450 FORR=1TOSP
1470 GOSUB1600:PRINT"#####", "*PIELER"R:PRINT, "NAME":INPUTN$(R)
1480 IFLEN(N$(R))>10THEN1470
1490 NEXT
1491 GOSUB1600:PRINT"#####", "JOYSTICK/KEYBOARD"
1492 GETJK$:IFJK$="J"THENJ=56321:GOTO1499
1493 IFJK$="K"THENJ=203:GOTO1499
1494 GOTO1492
1499 RETURN
1500 GOSUB1600
1505 PRINT"#####", "ALLSCHIRMSPRINGEN"
1510 PRINT, "RU"|| "UNDE"
1520 FORR=1TOSP
1530 PRINT"|"TAB(10)"*N$(R), " ";SC(R)
1550 NEXT
1560 PRINT"|"TAB(10)"*ECHSTPUNKTZAHL :|"HI"|"HI"
1570 POKE198,0:WAIT198,1:GETN$:IFA$="X"THENSTOP:END
1580 RETURN
1600 PRINT"|"TAB(10)"*FORS=0TO23:PRINT"
" |NEXT
1610 RETURN
1620 STOP
1800 #####

```

Helicopter-Attack

für den Apple II

In Heft 8/83 veröffentlichten wir ein Programm für den VC-20, bei dem es darum ging, als Hubschrauberpilot, möglichst viele Panzer abzuschießen. Diesmal ist es umgekehrt; möglichst viele Hubschrauber sollen vom Himmel geholt werden.

Eine Stadt wird von Helicoptern angegriffen. Der Spieler muß die Stadt verteidigen. Dafür hat er eine Laserkanone, die mit den Tasten O und P bewegt wird. Der Hubschrauber wirft mit Gasbomben, die noch in der Luft

abgeschossen werden müssen, da drei solcher Bomben die Stadt vernichten würden. Wird der Helicopter getroffen, stürzt er zwar auf die Stadt, aber es strömt kein Gas aus. Nach 1000 Punkten wird die Stadt immer wieder

regeneriert und der Helicopter schneller und gefährlicher. Jeder Schuß mit der Laserkanone kostet Energie und wenn die Energie verbraucht ist, ist die Stadt verloren.

```

5 GAME = CRT( ) = 0: DY(1) = 10: F
  (1) = 260: HY(1) = 10: HE = 1
  H = 0
10 FOR I = 768 TO 876
20 READ A: POKE I, A
30 NEXT I
35 POKE 232, 0: POKE 233, 3
40 DATA 5, 0, 12, 0, 16, 0, 31, 0, 82
  0, 100, 0
50 DATA 63, 45, 45, 0
60 DATA 63, 63, 63, 63, 47, 45, 45, 45
  45, 45, 45, 45, 45, 61, 0
70 DATA 62, 62, 63, 63, 62, 62,
  45, 45, 45, 37, 37, 37, 46, 61, 62,
  62, 62, 63, 63, 47, 53, 45, 54, 63, 6
  3, 33, 42, 43, 43, 43, 43, 63, 57, 60
75 DATA 63, 39, 45, 45, 44, 54, 37, 44,
  54, 37, 44, 46, 44, 38, 37, 37, 0
80 DATA 63, 44, 45, 46, 36, 63, 63, 4
  4, 45, 61, 60, 39, 45, 60, 47, 36, 52
  0
90 DATA 60, 45, 60, 39, 45, 39, 44,
  63, 0
95 SCALE = 1
100 REM **** START ****
110 TEXT : HOME
120 HTAB 12: PRINT "HELICOPTER A
  TACK"
130 PRINT : PRINT "COPYRIGHT > 2
  4.3.1983 < BY CARSTEN FREY"
140 PRINT : PRINT "SOME HELICOPT
  ERS WANT TO DESTROY YOUR": PRINT
  : PRINT "TOWN. TRY TO SHOOT T
  HE HELICOPTERS DOWN"
150 PRINT : PRINT "AND SAVE YOUR
  TOWN FROM THE BOMBS. ONLY": PRINT
  : PRINT "FIVE BOMBS AND YOUR
  TOWN WAS DESTROYED."
160 PRINT : PRINT "DON'T KEEP TI
  RED AND TRY TO MANAGE THIS":
  PRINT : PRINT "GAME GOOD LU
  CK"
170 PRINT : PRINT "PRESS ANY KEY
  TO CONTINUE....."
175 IF PEEK( - 16384) > 127 THEN
  GOTO 500

```

```

180 GOTO 175
507 REM **** GRAPHIC ****
505 HOME : HGR7
520 HCOLOR = 3: FOR I = 10 TO 270
  : HPLOT I, 120 TO I, 130: NEXT
  I
530 HPLOT 10, 140 TO 20, 140 TO 20
  , 141 TO 10, 141 U 10, 150 TO
  20, 150 TO 20, 149 TO 11, 149 TO
  11, 140: HPLOT 10, 145 TO 20, 1
  45 TO 20, 146 TO 10, 146
540 HPLOT 10, 144 TO 20, 144
550 FOR I = 30 TO 270: HPLOT I, 1
  40 TO I, 150: NEXT I
560 REM **** START ****
563 FOR I = 10 TO 15: HPLOT I, 12
  0 TO I, (125 - I): NEXT I: FOR
  I = 20 TO 15 STEP - 1: HPLOT
  I, 120 TO I, (95 + I): NEXT I
570 FOR I = 30 TO 50: HPLOT I, 11
  5 TO I, 120: NEXT I: FOR I =
  35 TO 40: H = H + 1: HPLOT I,
  115 TO I, (115 - H): NEXT I: FOR
  I = 40 TO 45: H = H - 1: HPLO
  T I, 115 TO I, (115 - H): NEXT I
575 FOR I = 60 TO 75: HPLOT I, 12
  0 TO I, 115: NEXT I: FOR I =
  60 TO 65: HPLOT I, 115 TO I, 1
  10: NEXT I
580 FOR I = 85 TO 100: HPLOT I, 1
  20 TO I, 115: NEXT I: FOR I =
  85 TO 92: H = H + 1: HPLOT I,
  115 TO I, (115 - H): NEXT I
585 H = 0: FOR I = 93 TO 100: H =
  H - 1: HPLOT I, 115 TO I, (115
  - H): NEXT I
590 FOR I = 110 TO 120: HPLOT I,
  120 TO I, 115: NEXT I: FOR I =
  110 TO 115: H = H + 1: HPLOT
  I, 115 TO I, (115 - H): NEXT I
  : H = H + 1: FOR I = 115 TO 1
  20: H = H - 1: HPLOT I, 115 TO
  I, (115 - H): NEXT I
591 H = 0
595 FOR I = 130 TO 140: H = H + 1
  : HPLOT I, 120 TO I, (120 - H)

```

APPLE II

```

: NEXT I: FOR I = 140 TO 150
:H = H - 1: HPLLOT I,120 TO I
,(120 - H): NEXT I
600 FOR I = 160 TO 170: HPLLOT I,
120 TO I,115: NEXT I: FOR I =
160 TO 165:H = H + 1: HPLLOT
I,115 TO I,(115 - H): NEXT I
:H = H + 1: FOR I = 165 TO 1
70:H = H - 1: HPLLOT I,115 TO
I,(115 - H): NEXT I
601 H = 0
605 FOR I = 180 TO 195: HPLLOT I,
120 TO I,115: NEXT I: FOR I =
180 TO 185:H = H + 1: HPLLOT
I,115 TO I,(115 - H): NEXT I

610 H = 9: FOR I = 188 TO 195:H =
H - 1: HPLLOT I,115 TO I,(115
- H): NEXT I
615 FOR I = 205 TO 220: HPLLOT I,
120 TO I,115: NEXT I: FOR I =
215 TO 220: HPLLOT I,115 TO I
,110: NEXT I
616 H = 0
620 FOR I = 230 TO 250: HPLLOT I,
115 TO I,120: NEXT I: FOR I =
235 TO 240:H = H + 1: HPLLOT
I,115 TO I,(115 - H): NEXT I
: FOR I = 240 TO 245:H = H -
1: HPLLOT I,115 TO I,(115 - H
): NEXT I
622 H = 0
625 FOR I = 260 TO 270: HPLLOT I,
120 TO I,115: NEXT I: FOR I =
260 TO 265:H = H + 1: HPLLOT
I,120 TO I,(115 - H): NEXT I
: FOR I = 265 TO 270:H = H -
1: HPLLOT I,120 TO I,(115 - H
): NEXT I
639 IF GAME < 2 THEN GOTO 645
640 GOTO 650
645 FOR I = 0 TO 279: HCOLOR= 0:
HPLLOT I,0 TO I,90: NEXT I
650 REM **** SPIELBEGINN ****
655 EN = 270: GAME = GAME + 1: HCOLOR=
3
669 IF GAME > 5 THEN GAME = 5
660 DRAW 4 AT 140,117: DRAW 4 AT
15,112: DRAW 4 AT 265,112
670 REM ***** SCHLEIFE *****
671 IF PUN > = (GAME * 1000) THEN
GOTO 600
675 IF PEEK ( - 16384) > 127 THEN
GET GUN#: GOSUB 1000
680 FOR I = 1 TO HE
685 ROT= 0: HCOLOR= 0: DRAW 3 AT
HX(I),HY(I): DRAW 2 AT HX(I)
,HY(I): ROT= RT(I): DRAW 1 AT
(HX(I) + 10),HY(I) + 4: ROT=
0
690 HCOLOR= 3
695 HX(I) = HX(I) - (GAME * 5): IF
HX(I) < (GAME * 10) THEN HX(I)
= 270 (GAME * 7): IF DO
(I) = 1 THEN HCOLOR= 0: DRAW
5 AT BX(I),BY(I)
700 DRAW 3 AT HX(I),HY(I): DRAW
2 AT HX(I),HY(I)
705 RT(I) = RT(I) + 16: IF RT(I) >
64 THEN RT(I) = 0
710 ROT= RT(I): DRAW 1 AT (HX(I)
+ 10),HY(I) + 4: ROT = 0
715 BX(I) = HX(I)
720 IF BO(I) - 1 THEN GOTO 810
730 B = INT (50 * RND (1)): IF
B > 40 THEN BO(I) = 1
740 REM *** SCHLEIFENENDE ***
790 NEXT I
795 HOME : VTAB 22: HTAB 2: PRINT
"SCORE :";PU: VTAB 22: HTAB
19: PRINT "HITS ON YOUR TOWN
:";TRE
800 GOTO 670
810 HCOLOR= 0: DRAW 5 AT BX(I) +
(GAME * 5),BY(I)
820 BY(I) = BY(I) + 9
830 HCOLOR= 3: DRAW 5 AT BX(I),B
Y(I)
835 IF BY(I) > 105 THEN GOTO 90
0
840 GOTO 740
900 REM **** BOMBENTREFFER ****
905 HCOLOR= 0: DRAW 5 AT BX(I),B
Y(I)
915 TRE = TRE + 1
920 REM **** ZEICHNEN ****
930 FOR U = BX(I) - 10 TO BX(I) +
10
940 HCOLOR= 0: IF DUR = 2 THEN GOTO
950
945 HCOLOR= INT (7 * RND (1))
950 HPLLOT BX(I),BY(I) + 10 TO U,
BY(I) - 10
960 NEXT U
965 IF DUR < > 2 THEN DUR = 2: GOTO
920
970 HCOLOR= 3: DUR = 0
980 BY(I) = HY(I)
987 IF GAME = "ENDE" THEN RETURN

988 IF TRE = 5 THEN GOTO 5000
990 GOTO 740
1000 REM **** SHOOT ****
1005 HE = 1
1010 IF GLN$ = "0" THEN GOTO 11
00
1020 IF GLN$ = "P" THEN GOTO 20
00
1030 EN = EN - 1
1035 HCOLOR= 0: HPLLOT 270,150 TO
270,140: HPLLOT 269,150 TO 26
9,140: HPLLOT 271,140 TO 271,
150
1040 HCOLOR= 0: HPLLOT EN,140 TO
EN,150
1050 HCOLOR= 3
1055 IF EN < 20 THEN GOTO 5000
1060 RETURN
1100 REM **** 0 ****
1110 GU = GU - 1: IF GU < - 3 THEN
GU = 3
1120 REM **** ABFRAGE ****

```

```

1130 IF GU = - 3 THEN A = 20:B =
50
1140 IF GU = - 2 THEN A = 20:B =
0
1150 IF GU = - 1 THEN A = 70:B =
0
1160 IF GU = 0 THEN A = 190:B =
0
1170 IF GU = 1 THEN A = 210:B =
0
1180 IF GU = 2 THEN A = 250:B =
0
1190 IF GU = 3 THEN A = 250:B =
50
1300 HCOLOR= 3: HPLOT 140,103 TO
A,B
1310 HCOLOR= 0: HPLOT 140,103 TO
A,B
1320 IF A < HX(I) + 10 AND A > H
X(I) - 10 THEN GOTO 1901
1335 IF BO(I) = 0 THEN GU = 190
0
1340 IF GU = 3 AND (BX(I) - EY(I)
) = 175 THEN GOTO 2100
1355 IF GU < 0 AND (BX(I) / EY(I)
) > 1 AND (BX(I) / BY(I)) <
2 THEN GOTO 2100
1360 IF GU = 2 AND BX(I) + BY(I)
> 240 AND BX(I) + BY(I) < 2
60 THEN GOTO 2100
1900 GOTO 1030
1901 IF B > 0 THEN GOTO 1900
1900 REM **** HELIKOPTER DOWN *
***
1911 I = 1
1912 HIR = HIR + 1
1913 HCOLOR= 0: DRAW 5 AT BX(I),
BY(I): DRAW 3 AT FX(I) - 3,H
Y(I).
1914 HCOLOR= 0: DRAW 3 AT HX(I),
HY(I): DRAW 2 AT FX(I),HY(I)
: ROT= RT(I): DRAW 1 AT HX(I)
+ 10,HY(I) + 4: ROT= 0: HCOLOR=
3
1915 I = 1
1916 HCOLOR= 0: DRAW 5 AT DX(I),
BY(I)
1919 GOTO 3000
1920 PUN = PUN + 10:HY(I) = 10:BO
(I) = 0:BY(I) = 10: GOTO 190
0
2000 REM **** P ****
2010 GU = GJ + 1: IF GU > 3 THEN
GL =
2020 GOTO 1120
2100 REM **** BOMB DOWN ****
2110 HCOLOR= 0: DRAW 5 AT BX(I),
BY(I)
2120 BO(I) = 0:BY(I) = 10:PUN = P
UN + 50: GOTO 1700
2600 REM **** HEL DOWN ****
3005 I = 1
3007 ABT = INT (10 * RND (1)): IF
ABT < 2 THEN ABT = 2
3010 FOR U = 20 TO 110 STEP 10
3020 HCOLOR= 0: ROT= RT: DRAW 3 AT
HX(I),HY(I): DRAW 2 AT HX(I)

```

```

,HY(I)
3030 HCOLOR= 3
3035 HX(I) = HX(I) - ABT: IF HX(I)
) < 20 THEN HX(I) = 20
3040 RT = KI + 16: IF RT > 64 THEN
RT = 0
3050 ROT= RT
3060 HY(I) = U
3065 TIE = INT (16 * RND (1)): IF
TIE < 10 THEN TIE = 10
3070 DRAW 3 AT HX(I),HY(I): DRAW
2 AT HX(I),HY(I)
3075 FOR U1 = 1 TO 50: NEXT U1
3080 NEXT U
3090 HCOLOR= 0: DRAW 3 AT HX(I),
HY(I): DRAW 2 AT HX(I),HY(I)
3095 SHO = INT (30 * RND (1)): IF
SHO < 15 THEN SHO = 15
3096 IF HX(I) + SHO > 279 OR HX(I)
- SHO < 1 THEN GOTO 3095
3100 FOR U = FX(I) - SHO TO HX(I)
+ SHO
3110 HCOLOR= 0: IF DUR = 2 THEN
GOTO 3.30
3120 HCOLOR= INT (7 * RND (1))
3130 HPLOT HX(I),HY(I) + TIE TO
U,HY(I) - 30
3140 NEXT U
3150 IF DUR < 2 THEN DUR = 2: GOTO
3100
3160 DUR = 0
3170 GOTO 1920
5000 REM **** ENDE ****
5010 HCOLOR= 0: FOR I = 1 TO HE:
DRAW 5 AT HX(I),HY(I): DRAW
2 AT HX(I),HY(I): ROT= RT(I)
: DRAW 1 AT (HX(I) + 10),HY(I)
+ 4: ROT= 0: NEXT I
5110 REM **** SCORE ****
5112 FOR I = 1 TO 2500: NEXT I: TEXT
5113 HOME
5115 INVERSE : HTAB 14: PRINT "F
INAL RESULTS"
5117 PRINT : NORMAL
5120 PRINT "YOUR SCORE :";PUN
5130 PRINT : PRINT "LAST HIGHSCO
RE :";HPU
5140 PRINT : PRINT "HITS ON YOUR
TOWN (BOMBS) :";TRE
5150 PRINT : PRINT "HITS ON YOUR
TOWN (HELICOPTER) :";HTR
5155 IF PUN > HPU THEN HPU = PUN
5160 PRINT : PRINT "NEW HIGH SCO
RE :";HPU
5180 HI = (100 * PUN) / (GAME * 2
500)
5181 HI = INT (HI)
5190 PRINT : PRINT "HITS KILLING
";HI:" %"
5200 PRINT : PRINT "SHOTS LEFT
":EN 10
5210 GOTO 5070

```

Karylon

für den Apple II

Können Sie ein bisschen Fantasie aufbringen? Dann sollen Sie sich doch einmal vor Sie befinden sich im Jahr 500 v. Christi in Karylon, einer alten Stadt in Ägypten. Hier sind Sie gerade zum Alleinherrscher für den Zeitraum von 10 Jahren bestimmt worden. Dies war natürlich in der damaligen Wirren der Zeit nicht ganz einfach und auch nicht ganz ungefährlich.

Ihr Volk erwartet von Ihnen, daß Sie das Ihnen anvertraute Land nach bestem Gewissen verwalten und vermehren. Hierfür stehen Ihnen Land und Korn zur Verfügung. Mit etwas Glück und viel Überlegung sollen Sie dafür sorgen, daß keiner der Ihnen anvertrauten Leute hungers sterben muß, Erdbeben, Dürre usw. machen Ihnen das Wirtschaften natür-

lich schwer. Haben Sie schließlich 10 Jahre überlebt, lernen Sie eine weitere Konsequenz des Lebens kennen. Man läßt Sie nicht gehen. Für weitere 10 Jahre sind Sie zum Herrschen verdammt. Als echter Herrscher haben Sie zu diesem Zeitpunkt ohne in Ihr Leben verwirrt lediglich die Todesart vorge-



```
50 REM *****
60 REM * KARYLON *
70 REM * WRITTEN BY *
80 REM * CARSTEN *
90 REM * FREY *
95 REM *****
100 HOME
110 HTAB 16: INVERSE : PRINT "KARYLON": NORMAL
120 PRINT : PRINT "DU BIST HERRSCHER DES VOLKES VON"
130 PRINT : PRINT "KARYLON. DEINE AMTSZEIT BETRÄGT 10 JAHRE"
```

```
140 PRINT "BITTE EINE TASTE DRÜCKEN....."
150 WAIT 16*94,128: POKE - 1,63+B.0
160 CLEAR :S = 2800:H = 3000:E = 200:V = 3:A = 1000:I = 5:D = 1
170 TEXT : HOME :Z = Z + 1: HTAB 14: INVERSE : PRINT "JAHRESBERICHT": NORMAL
175 POKE 34,2
180 PRINT "IM JAHRE ";Z;" STARBEN ";D;" LEUTE."
```

```

185 PRINT
190 PRINT I;" LEUTE KAMEN IN DAS
    LAND."
200 P = P + I:D1 = D1 + D: PRINT

210 IF Q > 0 THEN GOTO 240
220 LET P = INT (P / 2)
230 PRINT "DURCH EIN ERDBEBEN KA
    MEN DIE HAELFTE": PRINT "DER
    EINWOHNEN DEINES LANDES UM,
    '

240 GOSUB 1340
250 PRINT : PRINT "DAS LAND HAT
    NUR ";P;" EINWOHNER."
260 PRINT : PRINT "DAS LAND IST
    ";A;" HEKTAR GROSS."
270 PRINT : PRINT "DIE ERNTE BET
    RAE ";Y;" BALLEN/HEKTAR."
280 PRINT : PRINT "DIEBE VERNICH
    TETEN ";E;" BALLEN."
290 PRINT : PRINT "DU HAST ";S;"
    BALLEN BELAGERT."
300 IF Z = 11 + JAHR THEN GOTO
    920
310 C = INT (10 * RND (1))
320 Y = C + 17
330 PRINT : PRINT "LAND KOSTET '
    ;Y;" BALLEN/HEKTAR."
340 PRINT : PRINT "WIEVIEL HEKTA
    R SOLL ICH KAUFEN"
350 GOSUB 1260
360 IF (Y * Q) < - S THEN GOTO
    390
370 GOSUB 860
380 GOTO 340
390 IF Q = 0 THEN GOTO 420
400 A = A + Q:S = S - Y * 2:C = 0

410 GOTO 400
420 PRINT "WIEVIEL LAND SOLL ICH
    VERKAUFEN"
430 GOSUB 1260
440 IF A > Q THEN GOTO 470
450 GOSUB 840
460 GOTO 420
470 A = A - Q:S = S + Y * 0:C = 0

480 PRINT
490 PRINT "WIEVIEL GETREIDE ALS
    NAHRUNG"
500 INPUT Q
510 IF (Q < 0) THEN GOTO 900
520 IF (Q < = S) THEN GOTO 550

530 GOSUB 860
540 GOTO 490
550 S = S - Q:C = 1
560 PRINT "WIEVIEL HEKTAR BEPFLA
    NZEN"
570 INPUT L

```

```

580 IF D < 0 THEN GOTO 900
590 IF D > S THEN GOSUB 1320: GOTO
    560
600 IF (A > = D) THEN GOTO 660

610 PRINT : GOSUB 840
620 GOTO 560
660 IF D < (10 * P) THEN GOTO 6
    90
670 PRINT "ABER DU HAST NUR ";P;"
    " LEUTE, " " UM DIE FELDER ZU
    BEPFLANZEN."
680 GOTO 560
690 S = S - INT (D / 2)
700 GOSUB 880
710 Y = C:H = D * Y:E = 0
720 GOSUB 880
740 E = INT (S / C):S = S - E *
    H
750 GOSUB 880
760 I = INT (C * (20 * A + S) /
    P / 100 + 1):C = INT (Q / 2
    0):Q = INT (10 * (2 * RND
    (1) - .3))
770 IF P < C THEN GOTO 210
780 D = P - C
790 IF D > .75 * P THEN GOTO 82
    0
800 P1 = ((Z - 1) * P1 + D * 100 /
    P) / Z:P = C:D1 = D1 + D9
810 GOTO 170
820 PRINT "ES STARBEN ";D;" LEUT
    E IN EINEM JAHR.": PRINT "DE
    INE UNTERTANEN REVOLTIEREN U
    ND ": PRINT "ERMORDEN DICH..
    .."
830 GOTO 1180
840 PRINT "DU HAST NUR ";A;" HEK
    TAR LAND."
845 PRINT
850 RETURN
860 PRINT "DU HAST NUR ";S;" BAL
    LEN GETREIDE."
865 PRINT
870 RETURN
880 C = INT (RND (1) * S) + 1
890 RETURN
900 PRINT "WEGEN UNSINNIGER BEFE
    HLE WURDEST DU": PRINT "DEIN
    ES AMTES ENTHOBEH...."
910 GOTO 1250
920 P1 = INT (P1 * 10) / 10
930 PRINT "IN DEINER 10-JAHRIGE
    N AMTZEIT STARBEN DURSCHNIT
    TLICH ";P1;"% DER EINWOHNER,
    D.H. ES STARBEN ".D1;" LE
    UTE."
940 L4 = A / P:L = ( INT (L4 * 10
    0) ) / 100

```

```

950 PRINT "AM ANFANG DEINER HERRSCHAFT HATTE JEDER": PRINT
    'EINWOHNER 10 HEKTAR LAND. JE
    TZE HAT": PRINT : PRINT L: '
    HEKTAR LAND."
960 WAIT - 16304,128: POKE - 1
    6368,0
970 HOME
980 IF P1 > 33 THEN GOTO 030
990 IF L > 12 THEN GOTO 1170
1000 IF P1 > 10 THEN GOTO 1110
1010 IF L > 9 THEN GOTO 1130
1020 IF P1 > - 1 THEN GOTO 114
    0
1030 IF L > 6 THEN GOTO 1150
1040 GOTO 1160
1050 HOME
1060 PRINT "DIE BEWOHNER KARYLON
    S WELLEN DICH NOCH": PRINT :
    PRINT "WEITERE 10 JAHRE AN
    DER SPITZE IHRES": PRINT : PRINT
    "STAATES....."
1070 JAHR = JAHR + 10
1080 WAIT - 16384,128: POKE -
    16368,0
1090 HOME
1100 GOTO 211
1110 PRINT "DU WARST EIN MITTEL
    GUTER KOENIG.": PRINT : PRINT
    'SEHR RLHMVOLL IST DAS NICHT
    ..."
1120 GOTO 1210
1130 PRINT "DIE GROESSE DEINE LA
    NIES IST FAST": PRINT : PRINT
    'GLEICHGEBLIEBEN.": GOTO 121
    0
1140 PRINT "DAS VOLK WIL DICH W
    EITERE 10 JAHRE AN": PRINT :
    PRINT 'SEINER SPITZE WISSEN
    .': GOTO 1070
1150 PRINT "DU WARST KEIN ALZU G
    IER HERRSCHER.": PRINT : PRINT
    "DU WIRST DEINES AMTES ENTHO
    BEN....."
1160 PRINT "WEGEN PRASSEREI WIRS
    T DU ERSCHUSSEN.": PRINT : PRINT
    "SCHADE,DU SOLLTEST HALI BES
    SER SEIN.": GOTO 1190
1170 PRINT "DU WARST EIN GUTER H
    ERRECHER.DAS VOLK": PRINT : PRINT
    "BESTIMMTE DICH FUER WEITERE
    10 JAHRE": PRINT : PRINT "/
    UM HERRSCHER KARYLONS....."
    :JAHR = JAHR + 10: FOR I = 1
    TO 2000: NEXT I: TEXT : GOTO
    170
1180 PRINT "DU WARST ZU GEIZIG..
    .."
1190 GOTO 1250

```

```

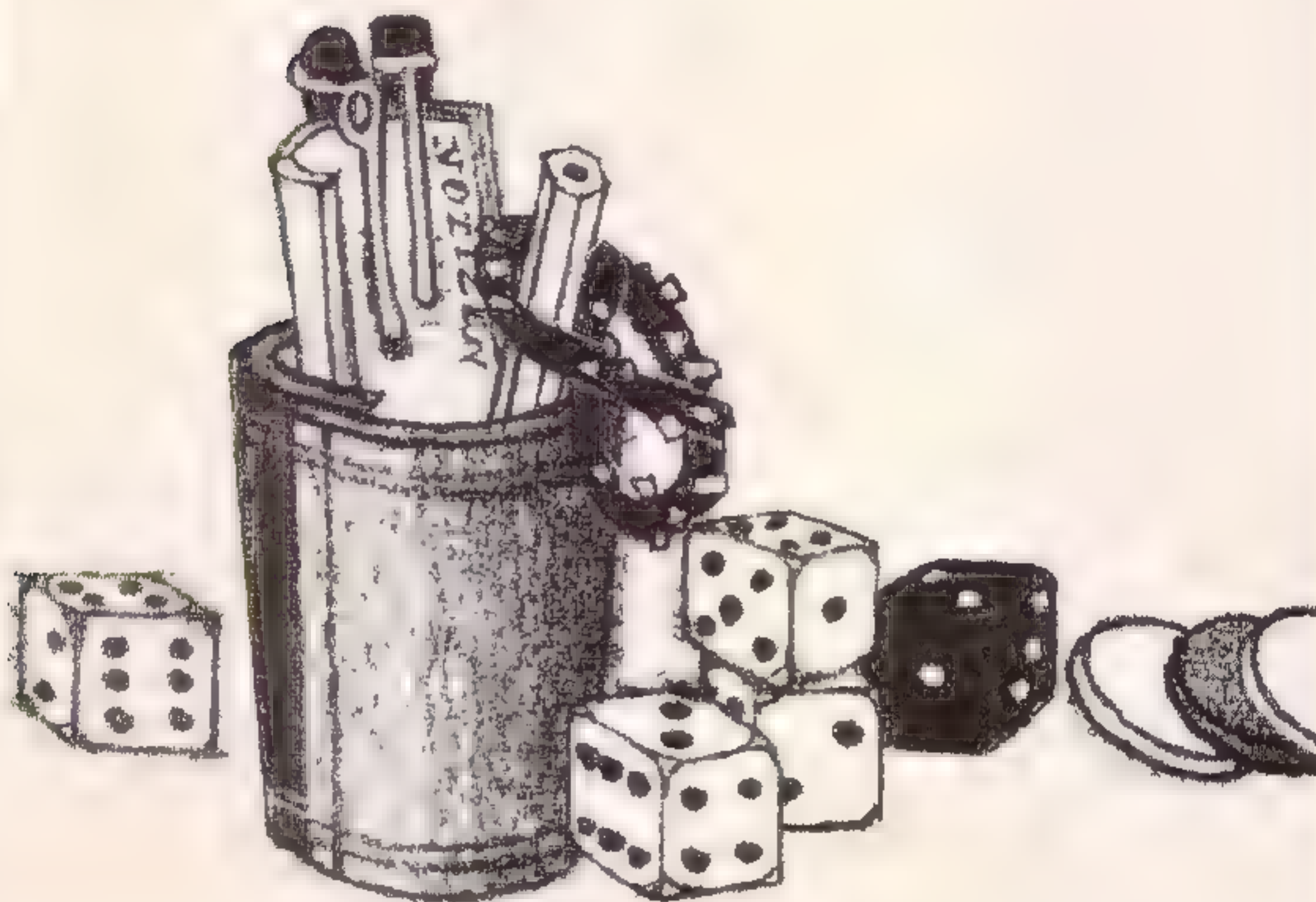
1200 PRINT "DEINE HERSCHAFT WAR
    NICHT SCHLECHT."
1210 AB = INT (P * RND (1)) + 2
1220 IF AB < P / 2 THEN GOTO 12
    50
1230 PRINT AB: " DEINER UNTERTANE
    N MACHTEN DICH": PRINT : PRINT
    "WIEDER ZUM HERRSCHER"
1240 GOTO 1070
1250 END
1260 INPUT Z
1270 IF Z < 0 THEN GOTO 900
1280 RETURN
1320 PRINT "DU HAST NUR ".C." DA
    LLEN."
1330 RETURN
1340 GH = INT ( RND (1) * 15) +
    1
1350 IF GH = 1 THEN PRINT "DEIN
    VOLK BEKAM ZWACHS....."
    :P = P + INT (P / 2): RETURN
1360 IF GH = 2 THEN SA = INT (S
    / 2): PRINT "WEGEN ALTER SO
    HULDEN WURDEN ":SA: PRINT "B
    ALLEN BESCHLAGNAHMT.":S = S -
    SA: RETURN
1370 IF GH = 3 THEN AF = INT ( RND
    (1) * 25) + 1:AY = AF * 10: PRINT
    "DU HAST ":AY: " HEKTAR LAND
    GEERBT.":A = A + AY: RETURN
1380 IF GH = 4 THEN BF = INT ( RND
    (1) * 8) + 1:BY = BF * 10: PRINT
    "DEIN FEIND ANNEKTIERTE ":BY
    : " HEKTAR": PRINT "LAND...":
    A = A - BY: RETURN
1390 IF Z = 25 THEN PRINT "JUBI
    LAEUM !!! 25 JAHRE HERRSCHER
    ": PRINT "EIN FREUND SCHENKT
    DIR 250 HEKTAR": PRINT "LAN
    D.....":A = A + 250: RETURN
1400 IF GH = 6 THEN GJ = INT (1
    000 * RND (1)): PRINT 'DEIN
    E SOLDATEN HABEN EINE RAEUBE
    RBANDE GEFANGENGEKOMMEN.DU
    BEKOMMST ":GU:S = S + GJ: PRINT
    "BALLEN BELOHNUNG !!!": RETURN
1410 IF GH = 7 THEN GK = INT (S
    00 * RND (1)): PRINT "AUS D
    EINEN GETREIDELAGERN WERDEN
    ":GK:S = S - GK: PRINT "BALL
    EN VON UNBEKANNTEN ENTWENDET
    !!!":RETURN
1420 RETURN
1430 GOTO 1070

```


Kniffel

für den TI-99/4A

"Kniffel" wurde schon von den Landsknechten im Ersten Weltkrieg, unter dem Namen "Hindenburgspiel", geschätzt. Sehr bekannt gewesen ist es vor allem in den zwanziger- und dreißiger Jahren in Skandinavien unter dem Namen "Yablzee".



Nachdem Anzahl und Namen der Spieler eingegeben worden sind, ruft der Computer automatisch für jeden Spieldurchgang die Namen auf. Jeder Spieler hat max. 3 Würfel mit bis zu 5 Würfeln pro Durchgang und muß versuchen, eine für ihn sinnvolle Zahlenkombination zu erreichen. Mit den Tasten 1 - 5 lassen sich entsprechend die jeweiligen Zahlen des Wurfes (Taste 3=3, Zahl des Wurfes) die gesammelt werden wollen, in das nächste Würfelfeld schreiben. Mit der Leertaste würfeln man die noch übriggebliebenen, nicht gesammelten Würfel dazu. Durch Drücken der Taste "R" läßt sich ein Vertappen der Tasten ". - 5" wieder rückgängig machen. Hat man alle 3 Würfel verbraucht oder schon vorher eine geeignete Zahlen-

kombination erreicht, kann nun die Punktzahl für diese Zahlenreihe durch Drücken der davorstehenden Taste eingetragen und gespeichert werden, wobei die gewürfelten Zahlen für die Kombination G-L noch geordnet werden müssen. Hierzu muß die Taste "Q" gedrückt werden und die Zahlen wie folgt geordnet (mit Hilfe der Tasten 1-5: s.o.):

G-ßer-Fasch.	55514	xxxx7
H-ßer-Fasch.	33336	xxxx7
Full House	66622	xxxx7
K Straße (s1)	23453	vwxyz
L-Straße (gr)	12345	vwxyz

Falls die gewürfelte Zahlenkombination nicht in die Liste eingetragen werden kann, muß ein beliebiges, noch freies Zahlenfeld der Liste gestrichen

werden (d.h. Punktzahl = 0). Dafür braucht nur die Taste "S" gedrückt werden, und anschließend die Taste des zu streichenden Zahlenfeldes. Nachdem der Spieler seine Zahlenkombination eingetragen hat, muß er die ENTER-Taste drücken, und der Computer ruft den nächsten Spieler auf. Wenn alle 13 Durchgänge vorüber sind, zeigt der Computer automatisch die Punkte aller Spiele an und erstellt die Siegertabelle. Falls ein Spieler zu einem Bonus durch KNIFFEL gewürfelt hat, muß er diesen und alle folgenden in der Zeile O-Bonus eintragen, wofür er je 100 Punkte bekommt. Dieser Bonus ist nur ein Zusatz und zählt nicht als eigener Durchgang.

```

10 REM ****
20 REM *
30 REM * KNIFFEL *
40 REM *
50 REM ****
60 REM
100 CALL CLEAR
110 OPTION BASE 1
120 DIM X(5), D(14, 9), NAME$(5), SUM(9)
130 REM
140 REM * VORSPANN *
150 REM
160 CALL SCREEN(16)
170 CALL COLOR(2, 9, 1)
180 FOR N=5 TO 12
190 CALL COLOR(N, N, 1)
200 NEXT N
210 CALL HCHAR(10, 11, 42, 5)
220 CALL HCHAR(11, 19, 42)
230 CALL HCHAR(12, 11, 42, 9)
240 CALL HCHAR(11, 11, 42)
250 CALL HCHAR(11, 12, 88, 7)
260 FOR H=12 TO 18
270 READ Z
280 FOR N=90 TO Z STEP -1
290 CALL SOUND(-1, 333, 3)
300 CALL HCHAR(11, H, N)
310 NEXT N
320 CALL SOUND(100, 300, 3)
330 NEXT H
340 DATA 75, 78, 73, 70, 70, 69, 76, 32
350 CALL SOUND(1500, 262, 3, 330, 3, 352, 3)
360 FOR N=1 TO 500
370 NEXT N
380 GOTO 1400
390 REM
400 REM * UNTERPROGRAMM *
410 REM
420 IF KEY=18 THEN 450
430 CALL GCHAR(KEY+3, 20, Z)
440 IF Z()=32 THEN 2520
450 H=INT(Y/100)
460 Z=INT((Y-100*H)/10)
470 E=Y-100*H-10*Z
480 IF H()=0 THEN 510
490 IF Z()=0 THEN 520
500 GOTO 530
510 CALL HCHAR(KEY+3, 18, H+48)
520 CALL HCHAR(KEY+3, 19, Z+48)
530 CALL HCHAR(KEY+3, 20, E+48)
540 RETURN
550 Y=X(1)+X(2)+X(3)+X(4)+X(5)
560 FOR N=1 TO U
570 IF X(N)()X(N+1)-H THEN 2520
580 NEXT N
590 Y=Y+.01
600 GOSUB 420
610 RETURN
620 Y=0
630 FOR N=1 TO 5
640 IF X(N)()KEY THEN 660
650 Y=Y+KEY
660 NEXT N
670 Y=Y+.01
680 GOSUB 420
690 RETURN
700 REM
710 REM * +A-F+ *
720 REM
730 CALL SOUND(-900, 300, 2)
740 GOSUB 520

```

```

750 D(KEY, A)=Y
760 RETURN
770 REM
780 REM * +G,H+ *
790 REM
800 CALL SOUND(-900, 300, 2)
810 C=KEY-5
820 KEY=KEY+4
830 GOSUB 550
840 D(KEY+4, A)=Y
850 RETURN
860 REM
870 REM * +I,N+ *
880 REM
890 CALL SOUND(-900, 300, 2)
900 C=INT((KEY/3).75)
910 KEY=INT(KEY/C)+KEY
920 IF X(4)()X(5) THEN 2520
930 IF X(1)=0 THEN 950
940 Y=12.5+C
950 GOSUB 560
960 D(KEY-4, A)=Y
970 RETURN
980 REM
990 REM * +K,L+ *
1000 REM
1010 CALL SOUND(-900, 300, 2)
1020 KEY=KEY+3
1030 U=KEY-11
1040 IF X(1)=0 THEN 1070
1050 M=1
1060 Y=(KEY-11)*10
1070 GOSUB 560
1080 M=0
1090 D(KEY-4, A)=Y
1100 RETURN
1110 REM
1120 REM * +N+ *
1130 REM
1140 CALL SOUND(-900, 300, 2)
1150 KEY=17
1160 Y=X(1)+X(2)+X(3)+X(4)+X(5)+.01
1170 GOSUB 420
1180 D(13, A)=Y
1190 RETURN
1200 REM
1210 REM * +O+ *
1220 REM
1230 CALL SOUND(-900, 210, 2)
1240 IF X(1)=0 THEN 2520
1250 CALL GCHAR(19, 19, Z)
1260 IF Z=32 THEN 2520
1270 KEY=18
1280 C=4
10 CALL GCHAR(21, 18, Z)
1300 IF Z=32 THEN 1330
1310 Y=(VAL(CHR$(Z))+1)*100
1320 00
1330 Y=11 GOSUB 560
1350 U(1)=Y
1360 BR1370 REM
1380 REM * SPIELREGELN *
1390 REM
1400 CALL CLEAR
1410 CALL SCREEN(5)
1420 FOR N=2 TO 8
1430 CALL COLOR(N, 10, 1)
1440 NEXT N
1450 CALL COLOR(9, 2, 1)
1460 CALL COLOR(10, 2, 1)

```



```

2250 CALL VCHAR(4, 20, 32, 21)
2270 FOR N=1 TO LEN NAME$(A)
2280 CALL HCHAR(1, N-1, ASC(SEG$(NAME$(A), N, 1)))
2290 NEXT N
2300 CALL HCHAR(2, 12, A+48)
2310 FOR N=1 TO 13
2320 IF D(N, A)≠0 THEN 2360
2330 Y=D(N, A)
2340 KEY=N+INT N/7)*4
2350 GOSUB 430
2360 NEXT N
2370 IF D(14, A)≠0 THEN 2410
2380 Y=D(14, A)
2390 KEY=18
2400 GOSUB 450
2410 IF ANZ=13*SPIEL THEN 3300
2420 R=0
2430 I=0
2440 RANDOMIZE
2450 R=R+7
2460 FOR N=I+1 TO 5
2470 X(N)=INT(S*RND)+1
2480 CALL HCHAR(R, N+25, X(N)+48)
2490 NEXT N
2500 I=0
2510 W$=""
2520 M=0
2530 CALL KEY(0, KEY, STAT)
2540 IF STAT=0 THEN 2530
2550 IF STAT=-1 THEN 2530
2560 IF KEY=82 THEN 3160
2570 IF R=14.1 THEN 2610
2580 IF KEY=53 THEN 2760
2590 IF R=21 THEN 2520
2600 IF KEY=32 THEN 2440
2610 IF KEY=49 THEN 2820
2620 IF KEY=53 THEN 2520
2630 KEY=KEY-48
2640 IF I=5 THEN 2570
2650 FOR N=1 TO I
2660 IF KEY=VAL(SEG$(W$, N, 1)) THEN 2530
2670 NEXT N
2680 W$=W$&STR$(KEY)
2690 I=I+1
2700 CALL GCHAR(R, KEY+25, Z)
2710 X(I)=VAL(CHR$(Z))
2720 CALL HCHAR(R+7, I+25, X(I)+48)
2730 IF I<5 THEN 2750
2740 R=21
2750 GOTO 2530
2760 IF KEY=65 THEN 2530
2770 IF KEY=83 THEN 2530
2780 IF R=21 THEN 2620
2790 IF I=0 THEN 2820
2800 CALL GCHAR(R+7, 30, Z)
2810 IF Z=32 THEN 2530
2820 I=0
2830 W$=""
2840 Y=0
2850 KEY=KEY-64
2860 ON KEY GOSUB 710, 710, 710, 710, 710, 710, 760, 780, 870, 2530, 990, 990, 870, 1120, 1210,
, 2530, 2990, 2530, 3080
2870 IF KEY=18 THEN 2900
2880 CALL KEY(0, KEY, STAT)
2890 IF KEY()=15 THEN 2860
2900 CALL HCHAR(7, 25, 32, 5)
2910 CALL HCHAR(14, 26, 32, 5)
2920 CALL HCHAR(21, 26, 32, 5)
2930 IF KEY=18 THEN 2720
2940 ANZ=ANZ+1
2950 IF ANZ=SPIEL*13 THEN 3290
2960 IF SPIEL=1 THEN 2420
2970 GOTO 2200
2980 REM
2990 REM * DRDNEN *
3000 REM
3010 FOR N=1 TO 5
3020 CALL HCHAR(21, 25-N, 32)
3030 CALL HCHAR(14, 25-N, X(N)+48)
3040 NEXT N
3050 R=14.1
3060 GOTO 2530
3070 REM
3080 REM * STREICHEN *
3090 REM
3100 CALL SOUND(-300, 500, 3)

```

```

3110 FOR N=1 TO 5
3120 X(N)=0
3130 NEXT N
3140 GOTO 2530
3150 REM
3160 REM * VERBESSERN *
3170 REM
3180 CALL SOUND(300,200,3)
3190 IF N=21 THEN 2530
3200 CALL GCHAR(R+7,32,Z)
3210 IF Z()=32 THEN 2530
3220 FOR M=1 TO 5
3230 CALL GCHAR(R,N+25,Z)
3240 X(N)=VAL(CHR$(Z))
3250 CALL HCHAR(R+7,N+25,32)
3260 NEXT M
3270 GOTO 2500
3280 REM
3290 REM * AUSRECHNEN *
3300 REM
3310 FOR R=1 TO SPIEL
3320 GOTO 2770
3330 Y=INT(D(1,A)+D(2,A)+D(3,A)+D(4,A)+D(5,A)+D(6,A))
3340 KEY=Y
3350 GOSUB 450
3360 IF Y<63 THEN 3400
3370 Y=Y+30
3380 CALL HCHAR(11,19,51)
3390 CALL HCHAR(11,20,53)
3400 KEY=Y
3410 GOSUB 450
3420 SUM(A)=Y
3430 Y=INT(D(7,A)+D(8,A)+D(9,A)+D(10,A)+D(11,A)+D(12,A)+D(13,A)+D(14,A))
3440 KEY=Y
3450 GOSUB 450
3460 SUM(A)=SUM(A)+Y
3470 KEY=21
3480 Y=SUM(A)
3490 GOSUB 450
3500 REM
3510 REM * SIEGERTABELLE *
3520 REM
3530 CALL KEY(0,KEY,STAT)
3540 IF STAT=0 THEN 3530
3550 NEXT A
3560 CALL CLEAR
3570 CALL SCREEN(7)
3580 Z=0
3590 FOR N=1 TO 20
3600 CALL SOUND(-200,-1,3)
3610 CALL SOUND(-200,-2,3)
3620 NEXT N
3630 PRINT TAB(5);"** SIEGERTABELLE **"
3640 FOR N=1 TO INT(22/(SPIEL+1))-1
3650 PRINT
3660 NEXT N
3670 FOR I=1 TO SPIEL
3680 FOR H=2:1 TO SPIEL
3690 IF SUM(H)=SUM(Z) THEN 3760
3700 E=SUM(Z)
3710 SUM(Z)=SUM(H)
3720 SUM(H)=E
3730 W$=NAME$(Z)
3740 NAME$(Z)=NAME$(H)
3750 NAME$(H)=W$
3760 NEXT H
3770 PRINT TAB(SCN(10-Z)+1);STR$(Z);": ";NAME$(Z);TAB(25);SUM,Z)
3780 FOR N=1 TO INT(22/(SPIEL+1))-1
3790 PRINT
3800 NEXT N
3810 NEXT I
3820 CALL KEY(0,KEY,STAT)
3830 IF STAT=0 THEN 3820
3840 CALL CLEAR
3850 ANZ=0
3860 FOR N=1 TO SPIEL
3870 SUM(N)=0
3880 NAME$(N)=""
3890 FOR H=1 TO 14
3900 D(H,N)=0
3910 NEXT H
3920 NEXT N
3930 INPUT "NOCH EIN SPIEL? (J) (N)";
3940 IF ASC(W$)=74 THEN 1710
3950 IF ASC(W$)=78 THEN 3930
3960 END

```

Mauerklauer

für den TI 99/4

Das Spiel "Mauerklauer" wird mit zwei verschiedenen Figuren gespielt. Mit den "Wächter-Figuren" und der "Eigene Figur". Auf dem Bildschirm ist eine Mauer aufgebaut, über die Sie klettern müssen um ins Freie zu gelangen.

Dies geht aber nur, wenn Sie die Mauersteine abräumen und somit Punkte sammeln.

Jetzt treten die Wächter in Aktion verfolgen Sie und versuchen Sie na-

türlich auch zu fangen.

Auf dem Spielfeldrand befinden sich mehrere unsichtbare Punkte, auf denen die eigene Figur versetzt wird. Der Ort der Versetzung ist zufällig, es gibt

für jede Versetzung 50 Punkte. Ihr Ziel ist es, über den Bildschirmrand auf die andere Seite zu entkommen denn dorthin können Ihnen die Wächter nicht folgen.

```

100 REM *****
110 REM *** MAUERKLAUER ***
120 REM * PROGRAMMIERT VON *
130 REM *** H-P SCHWANECK **
140 REM *** BRAUNSCHWEIG ***
150 REM *****
160 CALL CHAR(126,"10305A7E7E427E5A")
170 CALL CHAR(35,"307E7E7E7E7E7E30")
180 CALL CHAR(42,"1090FF3D30302424")
190 CALL COLOR(12,13,10)
200 CALL COLOR(1,7,10)
210 CALL CLEAR
220 PRINT "*****"
230 PRINT
240 PRINT "    MAUERKLAUER    "
250 PRINT
260 PRINT "*****"
270 FOR TE=1 TO 14
280 PRINT
290 NEXT TE
300 GOSUB 9630
310 PRINT "SPIELREGELN?(J-N)"
320 CALL KEY(0,K,S)
330 IF K=74 THEN 360
340 IF K=78 THEN 720
350 GOTO 320
360 CALL CLEAR
370 CALL GCPEEN(10)
380 PRINT "EIGENE FIGUR  *"
390 PRINT
400 PRINT "WAECHTER FIGUR  ~ "
410 PRINT
420 PRINT "DIE WAECHTER VERFOLGEN SIE UND VERSUCHEN SIE ZU FANGEN.DIE WAECHTER
KOENNEN ABER NICHT UEBER DIE")
430 PRINT "MAUERN KLETTERN"
440 PRINT
450 PRINT "SIE SAMMELN PUNKTE,INDEM SIEDIE MAUERSTEINE ABRAEUMEN."
460 PRINT
470 PRINT "AUF DEM SPIELFELD BEFINDEN SICH MEHRERE UNSICHTBARE PUNKTE,AUF DE
HEN DIE EIGENE FIGUR VESETZT";
480 PRINT " WIRD."
490 PRINT "DER ORT DER VERSETZUNG IST ZUFUELLIG. ES GIBT FUER JEDE VERSETZU
NG 50 PUNKTE."
500 PRINT
510 PRINT "WEITER MIT SPACE TASTE."
520 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
530 IF KEY<>32 THEN 520
540 CALL CLEAR
550 PRINT "SIE KOENNEN UEBER DEN BILDSCHIRMRAND AUF DIE ANDERE SEITE
ENTKOMMEN,"
560 PRINT

```

```

570 PRINT "DENN DIE WAECHTER KÖNNEN DORTHIN NICHT FOLGEN."
580 PRINT
590 PRINT "ES WIRD EIN ZEITLIMIT GESETZT.SIE MÜSSEN SICH ALSO BEILEN
UM ALLE MAUERN ZU BESEITIGEN."
600 PRINT
610 PRINT "GESTEUERT WIRD MIT DEN TASTEN:"
620 PRINT
630 PRINT "      K(OBEN) "
640 PRINT "A(LINKS)  S(RECHTS)"
650 PRINT "      M(UNTEN)"
660 PRINT
670 PRINT "ALLES VERSTANDENT? DANN BITTE DIE SPACE TASTE DRUECKEN."
680 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
690 IF KEY<>32 THEN 680
700 SCORE=0
710 CALL CLEAR
720 ZEG="DIE ZEIT IST ABGELAUFEN"
730 VER="SIE SIND GEFANGEN WORDEN VERSUCHEN SIE ES NOCHMAL"
740 INPUT "WIE VIELE MAUERN?" MAUER
750 IF MAUER<40 THEN 730
760 PRINT
770 PRINT "ZU VIELE MAUERN.VERSUCHEN SIE ES NOCH EINMAL."
780 GOTO 740
790 IF MAUER>9 THEN 830
800 PRINT
810 PRINT "ZU WENIG MAUERN.VERSUCHEN SIE ES NOCH EINMAL."
820 GOTO 740
830 INPUT "LEGEN SIE DEN SCHWIERIGKEITSGRAD DURCH DIE ANZAHL DER GEGNER FEST!
" SGRAD
840 IF SGRAD>1 THEN 880
850 PRINT
860 PRINT "LEIDER ZU WENIG GEGNER. WAHLEN SIE NOCH EINMAL."
870 GOTO 830
880 IF SGRAD<5 THEN 920
890 PRINT
900 PRINT "ZU VIELE GEGNER.WAHLFN SIE NOCH EINMAL."
910 GOTO 830
920 PRINT "ZUM START SPACE TASTE DRUECKEN UND 2 MIN. WARTEN."
930 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
940 IF KEY<>32 THEN 930
950 GOSUB 3630
960 CALL COLOR(12,10,12)
970 CALL COLOR(1,7,12)
980 SCORE=0
990 ZEIT=(9*SGRAD)*MAUER
1000 CALL CLEAR
1010 CALL SCREEN(12)
1020 STEINZAHL=0
1030 FOR M=0 TO MAUER
1040 RANDOMIZE
1050 A=INT(2*RND)
1060 X=INT(22*RND+3)
1070 Y=INT(16*RND+2)
1080 IF A<1 THEN 1110
1090 CALL HCHAR(Y,X,35,7)
1100 GOTO 1123
1110 CALL VCHAR(Y,X,35,7)
1120 NEXT M
1130 REM VERSETZUNGEN
1140 FOR VERS=1 TO SGRAD*5
1150 VX=INT(37*RND+2)
1160 VY=INT(22*RND+2)
1170 CALL COLOR(9,1,1)
1180 CALL HCHAR(VY,VX,97)

```

```

1 90 NEXT VFRS
1200 REM 5 FINE ZAEHLEN
1210 FOR ZEIL=1 TO 24
1220 FOR SPAL=1 TO 32
1230 CALL GCHAR(ZEIL, SPAL, INHALT)
1240 IF INHALT<>35 THEN 1260
1250 STEINZAHL=STEINZAHL+1
1260 NEXT SPAL
1270 NEXT ZEIL
1280 REM STARTPOS. TIDNEH
1290 OPTION BASE 1
1300 RANDOMIZE
1310 DIM XRC(4)
1320 DIM YRC(4)
1330 FOR I=1 TO 5GRAD
1340 XRC(I)=INT(26*RND+4)
1350 YRC(I)=INT(26*RND+4)
1360 CALL GCHAR(YRC(I), XRC(I)+1, 11)
1370 CALL GCHAR(YRC(I), XRC(I)-1, 12)
1380 CALL GCHAR(YRC(I)+1, XRC(I), 13)
1390 CALL GCHAR(YRC(I)-1, XRC(I), 14)
1400 CALL GCHAR(YRC(I), XRC(I), 15)
1410 IF (L1+L2+L3+L4+L5)>160 THEN 1340
1420 NEXT I
1430 XS=INT(5*RND+4)
1440 YS=INT(5*RND+4)
1450 CALL GCHAR(YS, XS, 16)
1460 IF L6=35 THEN 1400
1470 FOR I=1 TO 5GRAD
1480 CALL HCHAR(YRC(I), XRC(I), 126)
1490 NEXT I
1500 CALL HCHAR(YS, XS, 42)
1510 REM ORIENTIERUNGSBOULETTE
1520 IF 5GRAD<>1 THEN 1540
1530 FOR M=1 TO 1500
1540 NEXT M
1550 GOTO 1600
1560 IF 5GRAD<>2 THEN 1600
1570 FOR M=1 TO 1200
1580 NEXT M
1590 GOTO 1600
1600 IF 5GRAD<>3 THEN 1640
1610 FOR M=1 TO 800
1620 NEXT M
1630 GOTO 1600
1640 FOR M=1 TO 600
1650 NEXT M
1660 VFR=0
1670 CALL SOUND(300, 0, 0)
1680 CALL SOUND(300, 300, 0)
1690 CALL SOUND(300, 700, 0)
1700 CALL SOUND(300, 950, 0)
1710 CALL SOUND(300, 570, 0)
1720 REM SPIELBETRIEB
1730 ZEIT=ZEIT+1
1740 IF ZEIT>0 THEN 1910
1750 IF SCORE>HISCORE THEN 1770
1760 HISCORE=SCORE
1770 CALL CLEAR
1780 IF VFR=1 THEN 1600
1790 PRINT "ZEIT"
1800 PRINT "SCORE"
1810 PRINT "HISCORE"
1820 PRINT "NOCHMAL? DRUCK TASTE J"
1830 FOR T=1 TO 2000
1840 CALL KEY(0, KEY, STAT)
1850 IF STAT=0 THEN 1870
1860 IF KEY=74 THEN 1900 ELSE 1870
1870 NEXT T
1880 PRINT "GAME OVER"
1890 END
1900 GOTO #10
1910 REM BEWEGUNG SPIELERFIGUR
1920 CALL KEY(0, KEY, STAT)
1930 IF KEY<>75 THEN 2100
1940 CALL VCHAR(YS, XS, 32)
1950 YS=YS-1
1960 IF YS>0 THEN 1980
1970 YS=24
1980 CALL GCHAR(YS, XS, 16)
1990 IF VRC>35 THEN 2020
2000 SCORE=SCORE+10
2010 STEINZAHL=STEINZAHL-1
2020 IF VRC>126 THEN 2070
2030 GOSUB 3400
2040 FOR P=1 TO 50
2050 NEXT P
2060 GOTO 1750
2070 IF VRC>37 THEN 2090
2080 GOSUB 3300
2090 CALL HCHAR(YS, XS, 42)
2100 GOTO 2600
2110 IF K<>77 THEN 2300
2120 CALL VCHAR(YS, XS, 32)

```

```

2130 YS=YS+1
2140 IF YS<>24 THEN 2160
2150 YS=1
2160 CALL GCHAR(YS, XS, 16)
2170 IF VRC>35 THEN 2200
2180 SCORE=SCORE+10
2190 STEINZAHL=STEINZAHL-1
2200 IF VRC>126 THEN 2260
2210 GOSUB 3400
2220 FOR P=1 TO 50
2230 NEXT P
2240 VTC=1
2250 GOTO 1750
2260 IF VRC>37 THEN 2280
2270 GOSUB 3300
2280 CALL HCHAR(YS, XS, 42)
2290 GOTO 2600
2300 IF KEY<>78 THEN 2400
2310 CALL VCHAR(YS, XS, 32)
2320 XS=XS+1
2330 IF XS>39 THEN 2350
2340 XS=1
2350 CALL GCHAR(YS, XS, 16)
2360 IF VRC>35 THEN 2390
2370 SCORE=SCORE+10
2380 STEINZAHL=STEINZAHL-1
2390 IF VRC>126 THEN 2440
2400 GOSUB 3400
2410 FOR P=1 TO 50
2420 NEXT P
2430 GOTO 1750
2440 IF VRC>37 THEN 2460
2450 GOSUB 3300
2460 CALL VCHAR(YS, XS, 42)
2470 GOTO 2600
2480 IF KEY<>79 THEN 2600
2490 CALL VCHAR(YS, XS, 32)
2500 XS=XS-1
2510 IF XS>0 THEN 2530
2520 XS=32
2530 CALL GCHAR(YS, XS, 16)
2540 IF VRC>35 THEN 2570
2550 SCORE=SCORE+10
2560 STEINZAHL=STEINZAHL-1
2570 IF VRC>126 THEN 2620
2580 GOSUB 3400
2590 FOR P=1 TO 32
2600 NEXT P
2610 GOTO 1750
2620 IF VRC>37 THEN 2640
2630 GOSUB 3300
2640 CALL VCHAR(YS, XS, 42)
2650 REM STEUERUNG RECHNERFIGUR
2660 IF STEINZAHL=0 THEN 2690
2670 GOSUB 3300
2680 GOTO 990
2690 FOR I=1 TO 5GRAD
2700 FOR SCHRITT=1 TO 2
2710 RANDOMIZE
2720 ZUF=INT(29*RND)
2730 IF ZUF<>0 THEN 3010
2740 IF XRC(I)<>YS THEN 2800
2750 XRC(I)=XRC(I)-1
2760 IF XRC(I)>0 THEN 2790
2770 XRC(I)=1
2780 CALL GCHAR(YRC(I), XRC(I), F)
2790 IF F<>35 THEN 2620
2800 XRC(I)=XRC(I)+1
2810 GOTO 3020
2820 IF F<>42 THEN 2850
2830 GOSUB 3400
2840 GOTO 1750
2850 CALL VCHAR(YRC(I), XRC(I)+1, 32)
2860 CALL VCHAR(YRC(I), XRC(I), 126)
2870 GOTO 3270
2880 XRC(I)=XRC(I)+1
2890 IF XRC(I)>39 THEN 2910
2900 XRC(I)=32
2910 CALL GCHAR(YRC(I), XRC(I), F)
2920 IF F<>35 THEN 2950
2930 XRC(I)=XRC(I)-1
2940 GOTO 3150
2950 IF F<>42 THEN 2980
2960 GOSUB 3400
2970 GOTO 1750
2980 CALL VCHAR(YRC(I), XRC(I)-1, 32)
2990 CALL VCHAR(YRC(I), XRC(I), 126)
3000 GOTO 3270
3010 IF YRC(I)<>YS THEN 3150
3020 YRC(I)=YRC(I)-1
3030 IF YRC(I)>0 THEN 3070
3040 YRC(I)=1
3050 CALL GCHAR(YRC(I), XRC(I), F)
3060 IF F<>35 THEN 3090

```

```

3070 YRC(I)=YRC(I)+1
3080 GOTO 2850
3090 IF F<>42 THEN 3120
3100 GOSUB 3400
3110 GOTO 2750
3120 CALL VCHAR(YRC(I)+1, XRC(I), 32)
3130 CALL VCHAR(YRC(I), XRC(I), 126)
3140 GOTO 3270
3150 YRC(I)=YRC(I)+1
3160 IF YRC(I)>39 THEN 3180
3170 YRC(I)=32
3180 CALL GCHAR(YRC(I), XRC(I), F)
3190 IF F<>35 THEN 3220
3200 YRC(I)=YRC(I)-1
3210 GOTO 2750
3220 IF F<>42 THEN 3250
3230 GOSUB 3400
3240 GOTO 1750
3250 CALL VCHAR(YRC(I)-1, XRC(I), 32)
3260 CALL VCHAR(YRC(I), XRC(I), 126)
3270 NEXT SCHRITT
3280 NEXT I
3290 GOTO 1720
3300 REM VERSETZUNG BERECHNEN
3310 XS=INT(30*RND+2)
3320 YS=INT(20*RND+2)
3330 CALL GCHAR(YS, XS, INHALT)
3340 IF INHALT<>32 THEN 3310
3350 FOR T=1 TO 25
3360 CALL SOUND(-5, 110+T*100, 0)
3370 NEXT T
3380 SCORE=SCORE+50
3390 RETURN
3400 PRINT VFR
3410 FOR C=1 TO 3
3420 FOR S=1 TO 30
3430 CALL SOUND(-1, 1000-20*(S, S))
3440 NEXT S
3450 NEXT C
3460 VFR=1
3470 CALL SOUND(250, 440, 0)
3480 CALL SOUND(150, 392, 0)
3490 CALL SOUND(100, 330, 0)
3500 CALL SOUND(150, 294, 0)
3510 CALL SOUND(150, 270, 0)
3520 CALL SOUND(250, 262, 0)
3530 CALL SOUND(350, 220, 0)
3540 CALL SOUND(200, 204, 0)
3550 CALL SOUND(200, 204, 0)
3560 CALL SOUND(200, 230, 0)
3570 CALL SOUND(200, 262, 0)
3580 CALL SOUND(200, 230, 0)
3590 CALL SOUND(250, 196, 0)
3600 CALL SOUND(150, 270, 0)
3610 CALL SOUND(150, 270, 0)
3620 RETURN
3630 CALL SOUND(100, 247, 0)
3640 FOR FAUSE=1 TO 200
3650 NEXT FAUSE
3660 CALL SOUND(100, 247, 0)
3670 CALL SOUND(100, 262, 0)
3680 FOR FAUSE=1 TO 200
3690 NEXT FAUSE
3700 CALL SOUND(100, 196, 0)
3710 CALL SOUND(100, 270, 0)
3720 FOR FAUSE=1 TO 50
3730 NEXT FAUSE
3740 CALL SOUND(100, 247, 0)
3750 CALL SOUND(200, 262, 0)
3760 CALL SOUND(100, 340, 0)
3770 CALL SOUND(100, 330, 0)
3780 FOR FAUSE=1 TO 100
3790 NEXT FAUSE
3800 CALL SOUND(200, 220, 0)
3810 CALL SOUND(200, 262, 0)
3820 CALL SOUND(200, 440, 0)
3830 CALL SOUND(400, 440, 0)
3840 FOR FAUSE=1 TO 50
3850 NEXT FAUSE
3860 CALL SOUND(100, 330, 0)
3870 CALL SOUND(100, 204, 0)
3880 CALL SOUND(100, 204, 0)
3890 CALL SOUND(100, 330, 0)
3900 CALL SOUND(100, 330, 0)
3910 RETURN
3920 CALL CLEAR

```

```

3930 PRINT "GRATULIERE! ALLE STEINE WEG-GESCHAFFT. WARTEN SIE CA 2 MINUTEN, BIS
ICH NEUE MALIERN AUFGEBAUT HABE."
3940 GOSUB 3600
3950 RETURN

```


Memory

für den ZX 81 16K

Dieses Programm trainiert in hervorragendem Maße die Konzentrations- und Merkfähigkeit; im Zeitalter der totalen Reizüberflutung sicher ein wertvoller Beitrag.

Nach dem Programmstart meldet sich der Computer mit "ICH RECHNE", wobei er Ihnen das DIM Array aus dem CHR\$-Set zusammenstreicht, mit welchem Sie in der nächsten halben Stunde gepeinigt werden sollen.

Nachdem Sie den Schwierigkeitsgrad gewählt haben tauchen die ersten 16 Zeichen auf dem Schirm auf, entweder in einem Block (Stufe 1), oder nacheinander (Stufe 2). Diese Zeichen

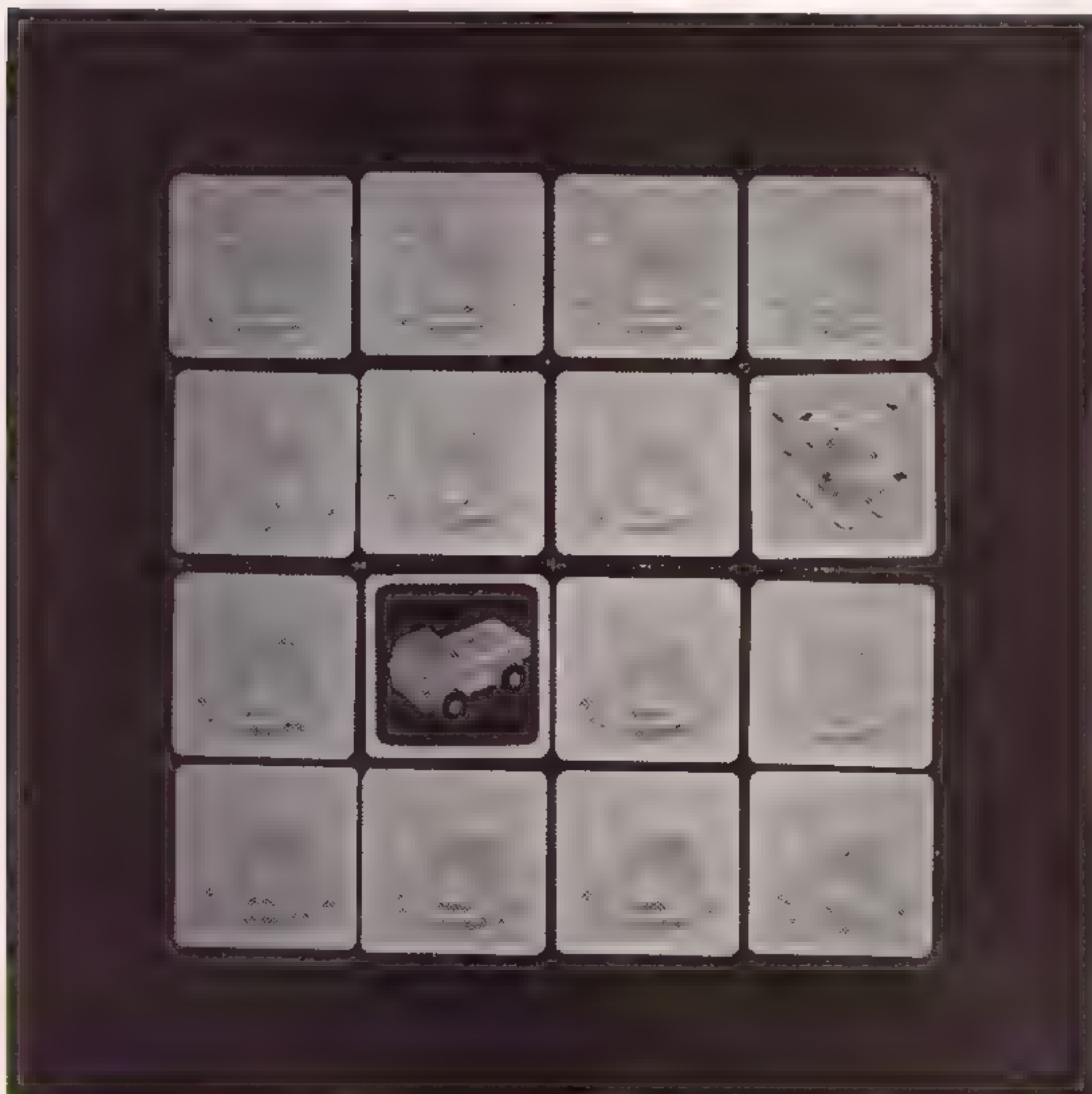
müssen Sie sich merken und in der richtigen Reihenfolge eingeben (je nach Schwierigkeitsgrad im Block, oder nacheinander).

War alles richtig, erscheinen die vier Zeichen zusammen mit dem nächsten und so weiter, bis die maximal 50 Zeichen eingegeben haben.

War die Eingabe falsch, so kann per Taste R die richtige Reihenfolge abgerufen werden, wobei der Computer

dann ein neues DIM-Feld berechnet. Drücken Sie dagegen die Taste W, erscheinen die letzten Zeichen noch einmal mit einem neuen Zeichen dazu, und Ihnen werden 20 Punkte abgezogen. Für jedes richtige Zeichen gibt es einen Punkt und je nach Höhe der Punktzahl einen Textkommentar.

Die Führung durch das Programm ist so gut, daß kaum mehr dazu gesagt zu werden braucht.



SINCLAIR ZX-SPECTRUM

Ufo

für den Spectrum 16K

Dieses Programm nutzt jeden nur erdenklichen Programmiertrick aus, um Speicherplatz zu sparen. Das ganze Programm kostet nicht vielmehr als 1K.

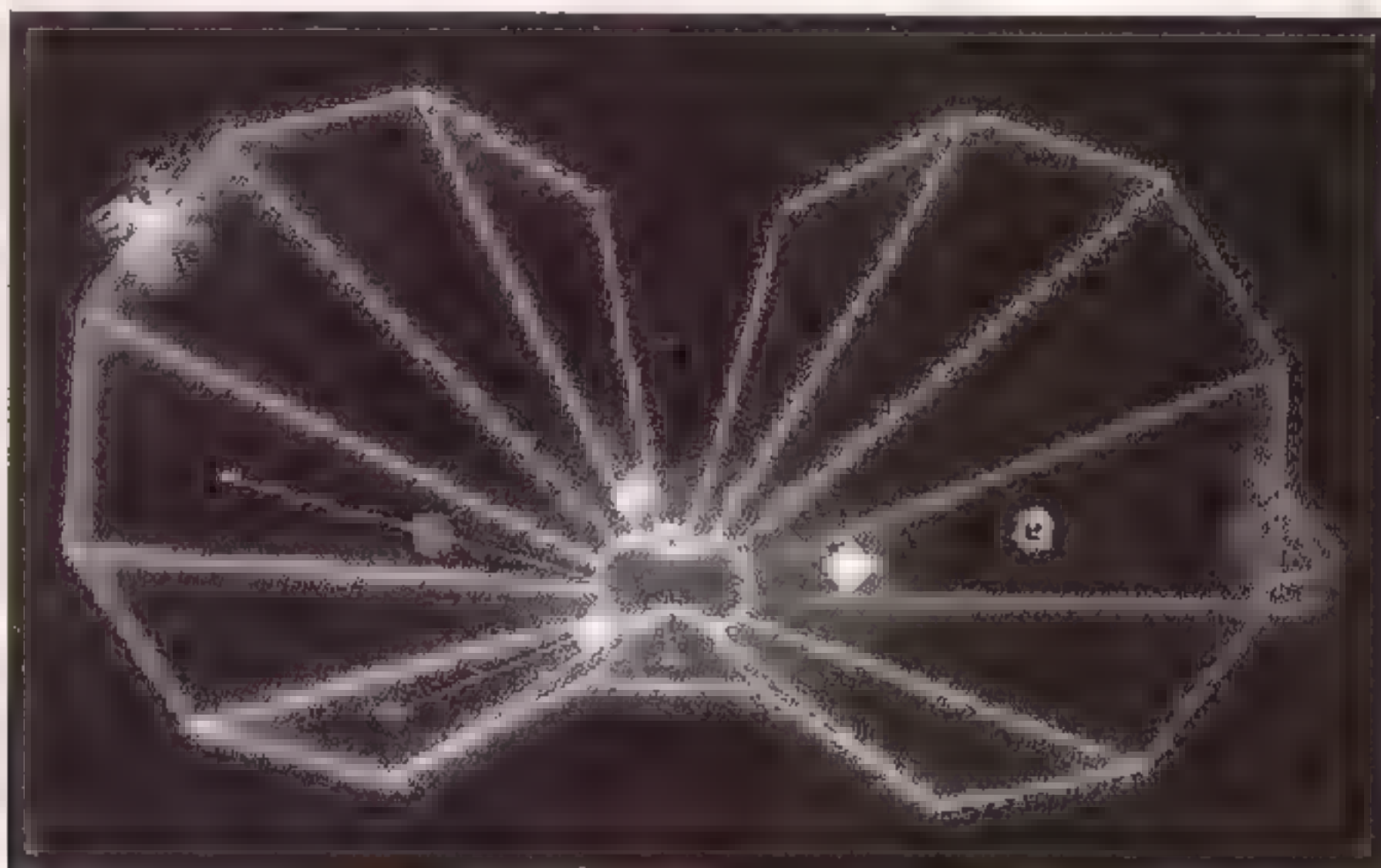
Ziel des Spieles:

Es ist ein Ufo zu treffen, welches mit sehr ruckartigen Zappelbewegungen im Screen top umhertaumelt. Die geringere Base wird mit den Tasten S und S nach rechts und links gesteuert und mit

Taste 0 kann eine Rakete gegen das Ufo gestartet werden

Wird es in der rechten Hälfte getroffen, so erpländert es und die Punkte werden angezeigt. Je niedriger die Punktzahl, desto besser der Spieler. Ein Ergebnis

von mehr als 30 Punkten ist miserabel. Sie werden merken, daß Sie rasch dieser D-finit.o.a. sehr häufig schwach spielen

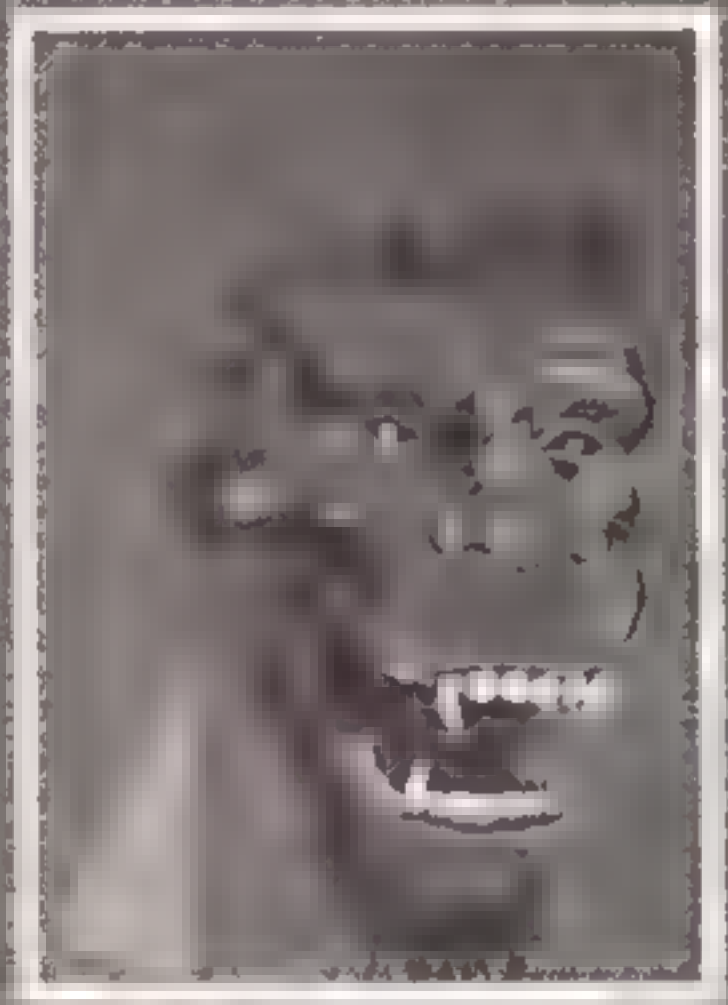


Für die Spielfiguren müssen folgende Buchstaben im GRAPHIC-MODUS eingegeben werden:
für A; für B; für C;
für D; für E

```
1 REM "Ufo"
2 PRINT "Rechts = 'C'
      Links = 'S'
      Feuer = '0'"
5 GO SUB 500
7 BORDER 1: PAPER 5: CLS
10 LET x=VAL "10": LET q=NOT x
LET d=q: LET f=q: LET b=x: LET
y=x: LET z=SGN x+SGN x
20 LET k=INT (RAND+AND)
30 LET b=b+(k AND x+x)-(NOT k
AND b)
40 LET y=y+((INKEY$="B")+(y<29
)-(INKEY$="S")+(y>0))&1
50 LET d=d+z: LET f=f+z
120 IF b>30 THEN LET b=INT (RAND
+29)+1
130 PRINT AT NOT x,b: INK 2;" ◀
";AT x,y: INK 1;" ▶";AT x-d,
y+z: INK 0;" ✖" AND q;AT x-d,y+z:
AND q
140 IF q AND y=b AND NOT d-x TH
EN GO TO 210
150 IF d=x THEN LET q=NOT x
160 IF d=x THEN LET d=q
170 IF NOT INKEY$="0" THEN GO T
O 20
100 LET q=SGN x: LET d=NOT x
190 BEEP .03,b
200 GO TO 20
```

```
210 BEEP 1,40: BEEP .7,30: BEEP
.6,20
215 PRINT AT NOT x,b;" ✖ ";:
PAUSE 0: PAUSE 0
230 CLS: GO TO 10
500 PRINT AT 10,5: INK 1: FLASH
1:"Bitte warten!!!": FLASH 0
510 FOR s=1 TO 5: READ u$: FOR
t=0 TO 7: READ e: POKE USR u$+t,
e: NEXT t: NEXT s
520 DATA "◀",0,3,15,127,255,127
,15,3
530 DATA "▶",0,192,240,254,255,
254,240,192
540 DATA "✖",24,50,150,169,255,
255,219,129
550 DATA "X",24,50,126,24,24,60
,126,219
560 DATA "X",133,66,36,154,69,3
6,74,174
600 FOR n=1 TO 2
601 BEEP .2,10: BEEP .2,12: BEE
P .2,10: PAUSE 10: BEEP .2,7:
602 PAUSE 30: BEEP .2,10: BEEP
.2,12: BEEP .2,10: PAUSE 10: BEE
P .2,7:
603 PAUSE 20: BEEP .3,5: BEEP
.5,3: BEEP .2,15: BEEP .2,14: BEE
P .4,12: BEEP .5,10:
604 NEXT n
605 PAUSE 20: BEEP .6,12: PAUSE
10: BEEP .2,12: BEEP .2,14: BEE
P .2,12: BEEP .2,10: PAUSE 8: BEE
P .1,10: BEEP .3,10: BEEP .5,10
606 BEEP .3,3: BEEP .3,3,1: BEE
P .3,5: BEEP .3,2: BEEP .5,3
700 RETURN
```

P.S.S. THE FUTURE CREATING FANTASIES FOR DRAGON AND NOW



KUNG-FU KONG

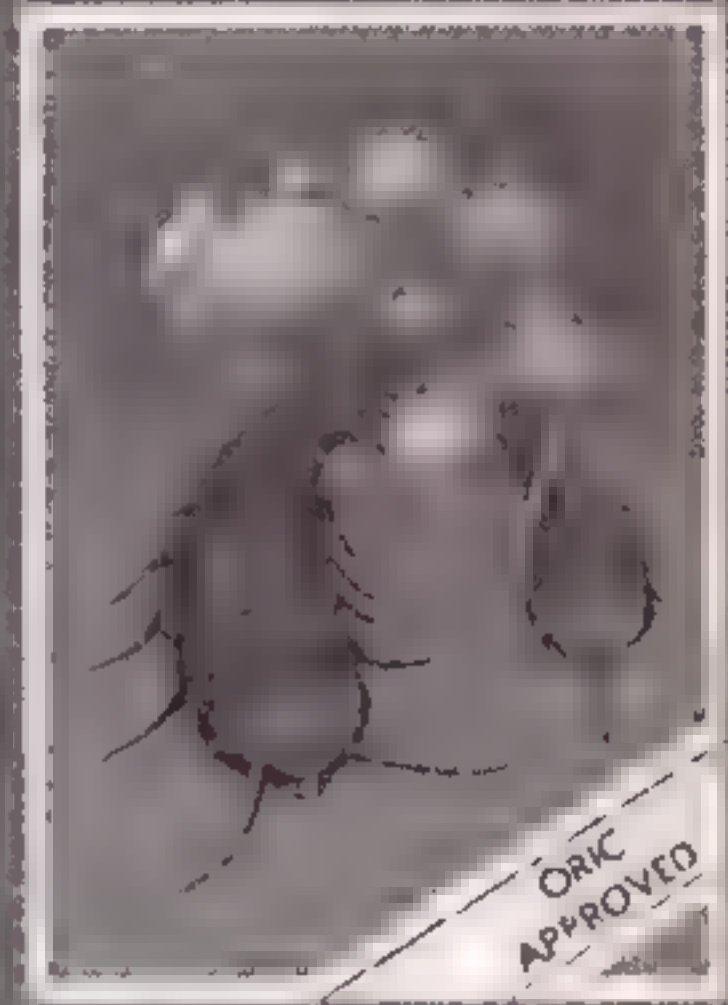
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100



HOPPER

Can you help Fergy and his friends get across the 4 lane highway and back to the lilly

Includes Crocoiles, Logs,



CENTIPEDE

All machine code - very fast - Superb graphics Better than the original.

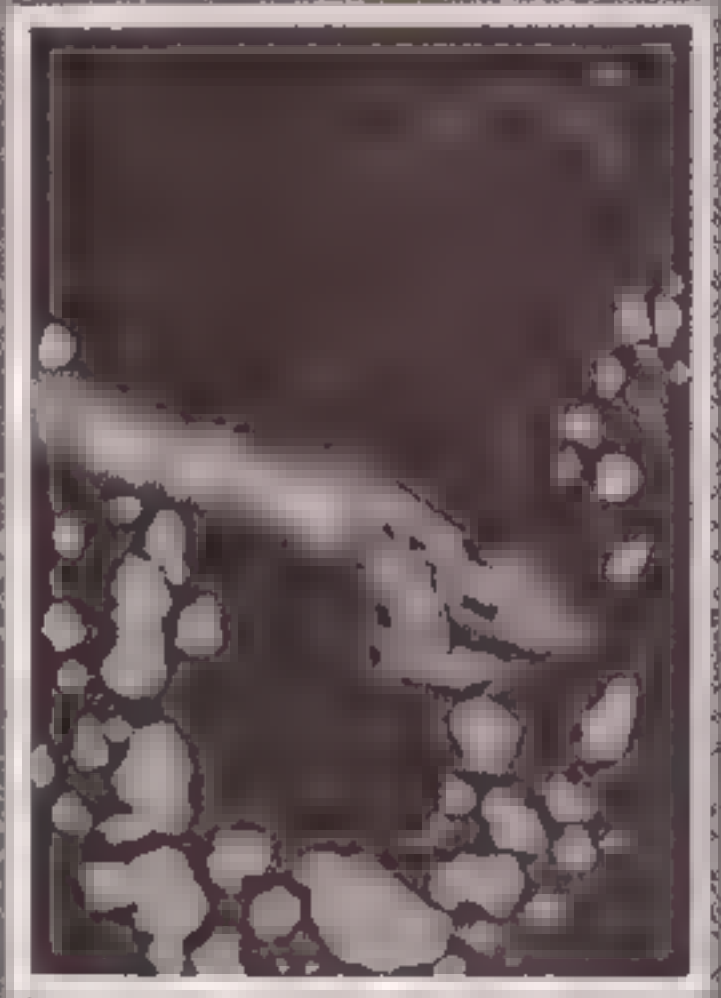
BBC A OR B 6.95

P.S.S.

For Fantasy and Reality

MAKERS

ZX81, SPECTRUM,
ORIC AND BBC



DEEP SPACE

DEEP SPACE is a space shooter for the Spectrum and ZX81. It features a large, textured planet in the foreground and a smaller object in the distance. The game is available on Spectrum 16K, 48K, and ZX81.

INVADERS

INVADERS is a classic space shooter game for the Spectrum and ZX81. It features a row of alien invaders at the top of the screen and a player character at the bottom.



LIGHT CYCLE

LIGHT CYCLE is a racing game for the Spectrum and ZX81. It features a futuristic vehicle in a dark, atmospheric environment.

SPECTRUM 16K 48K 5-95



ATTACK

ATTACK is a top-down strategy game for the Spectrum and ZX81. It features a battle scene with various units and a player character.



WICOSOFT

bringt Ihnen PSS-Software ins Haus

Drakulas Diamanten

für den 16K ZX 81

Bei Interpol ist die Hölle los! Die wertvollen Diamanten der Gattin des Milliardärs N.J. Sirmel, sind vor drei Tagen verschwunden

Man fand Frau Sirmel am Montagmorgen sowohl ihres Blutes als auch ihres Schmuckes beraubt, tot auf dem kniehohen Perser liegen, das Fenster auf, den Laster fort. Der Verdacht fiel sofort auf den jungen Grafen D., aus folgenden drei Gründen

1. Er hatte weder ein Alibi noch eine Erklärung für sein sautes Aussehen

2. Er hatte noch Stunden später entsetzlichen Mundgeruch

3. Da er vor einigen Jahren den gräflichen Landsitz in Transsilvanien erbt (sein Vater wurde mysteriöserweise von einem sogen. Prof Popov ermordet), mußte er eine horrenden Erbschaftsteuer zahlen und steckt nun über beide Beißzähne in Schulden

Das Schloß ist verpfändet, der Graf selbst arbeitet als Nachwächter, Prorektor einer Mittelschule und als Programmierer rund um die Uhr

Hier wohnt der Graf in einer bescheidenen 4 1/2-Zimmerwohnung in einem kleinbürgerlichen Villenviertel

Da vermutet wird, daß die Beute dort versteckt ist, beauftragt man Dich sie zu suchen (und sie zu durchsuchen). Du hast nur zwei Möglichkeiten: Der beste Detektiv zu bleiben oder der Beste Tote zu werden. Die anderen 4 waren schon drin, Friede Ihrer Asche. Du trittst in das Wohnzimmer ein, die schwere eiserne Tür fällt hinter Dir zu. Zu Deiner Beruhigung schlucks Du Valium

Jetzt kann die Sache beginnen

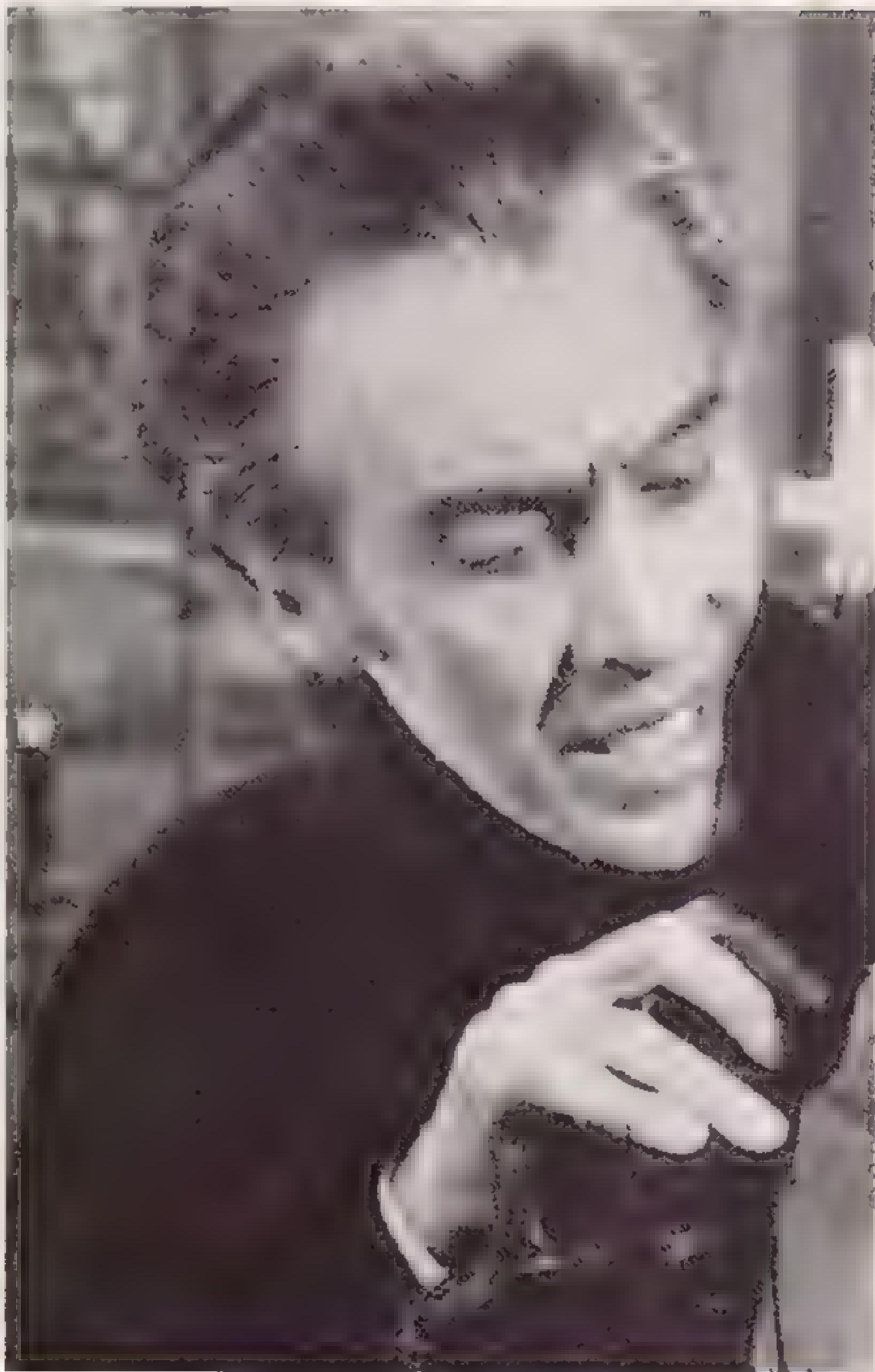
DIE RÄUME

Der Wohnraum

Gleich beim Eintritt fällt das seltsame Bild an der gegenüberliegenden Wand und der gebürstete Vorhang links auf die beiden in grauerhaften Farben gehalten sind. Ein kalter, zügiger Luftstrom aus dem zwar geöffneten, aber durch ein Moskitonetz gesicherten Fenster. Neben der Tür ritt dem runden Gr. T ist ein Kasten in die Wand eingelassen. Auf dem weichen Teppich steht ein niedriges Tischchen, über dem ein geschmackvoller Leuchter prunkt. In den Keller führt eine Falldür

Der Keller

Ein leichter, düsterer und schmutziger Raum. Ein Moderduft schwebt in der staubigen Luft (wahrscheinlich von dem offenen Sarg am Boden ausgehend). An der Wand hängt ein roh gezimmertes Regal mit seltsamen Pöfeln. Daneben ist der Sicherungsschalter angebracht, mit dem der Strom des Hauses an und ausgeschaltet



SINCLAIR ZX-81

Sonst befinden sich nur noch 4 Spinnweben und 1 Feuerwehrlater im Raum.

Das WC

Ein ... Gestank empfängt

emen, von der sch ecnten Spülung des WC's und der ebenso schlechten Verdauung des Grat ... zeugend. (Alles Geschlecht, altes Gedämm) Über dem WC hängt ein altersschwacher Ventilator, der durch einen Knopf in

Betrieb gesetzt wird. Links der Toilette befindet sich ein marmornes Waschbecken, über dem ein halbblinder Spiegel sein klägliches Dasein fristet. Links an der Wand hängt ein weiches Handtuch mit Monogramm.

Die Küche

Eine stinknormale Versandhausküche (Ausstattung: 1 (der Kleinbürger)) Ein Kasten ... und ... Kältschrank ... führt eine Tür. Der Raum ist blitzsauber (Dracula ist meistens auswärts). Ein leichter Gasgeruch stört empfindliche Nasen.

Das Turmzimmer

Ein Zeichen nostalgischer Gefühle des Bewohners. Ein Loch, kalter mauer Raum, dessen Mauer aus groben Steinen locker gefügt ist. Ein Stein ist ziemlich abgegriffen und steht etwas vor. Ein winziges Fenster wirft ein düsteres Licht über eine verschlossene Kiste.

Eingabe

Dieses Adventure ist ein illustriertes Textadventure. Die Eingabe erfolgt in zwei Worten: Substantiv und Verb, die folgendermaßen eingegeben werden: Subst. Leerzeichen Verb
Z.B. "Fenster sehen" Das kann aber auch auf "Fenster" verkürzt werden. Fragt das Programm nach einem Gegenstand, so muß man den vollständigen Namen desselben eingeben. Wenn man einen Ausgang benutzen will, muß man nur den Buchstaben der gewünschten Richtung eingeben. Bei jedem Raum ist im Rücken Süd, links West usw. Zum Rauf- und Runtersteigen kann man oben und unten benutzen. Bei einer "No Get"-Meldung hatte man keinen Erfolg mit der Richtung.

Übrigens:

Im Haus sind fünf Tiere versteckt (auf Zetteln, eingeritzt usw.). Keiner ist wertlos. Hier noch ein sechster: "Ist das Holz erst abgelegt, ist der stink wie weggeeg".
P.S. Man sta te mit GOTO 300 N/I

Zum Listing

Das Listing ist sehr lang (2 m) und füht das 16K Ram komplett aus. Aus diesem Grund sollte auf keinen Fall etwas hinzugefügt, geändert oder weggeassen werden: weder die Graphiken, noch die manchmal etwas lakonischen Antworten, noch die Zeilennummern. Am Anfang jeden Raumes stehen zwei längere Printbefehle, die weiterhin so lang bleiben sollten.
Zwei Sachen sollten verändert werden:
Zeile 600 gelöscht
Zeile 1500 mit IF NOT A(1) AND XS = ergänzt werden



SINCLAIR ZX-81

```

0000 REM ADVENTURE BY D. SEIBT
10 LET M=M+5
11 LET M$=STR$ M
12 IF LEN M$=1 THEN LET M$="0"
+M$
13 LET M$=M$ TO 3, +M$
14 IF M<60 THEN GOTO 20
15 LET M=0
17 LET M$=""
18 LET M$=STR$ M+"00"
19 IF LEN M$=4 THEN LET M$="0"
+M$
200 IF H=18 THEN LET D=1
201 IF H=3 THEN GOTO 80
202 IF H=20 THEN LET D=2
204 IF A(4)=0 THEN LET D=0
205 IF H=24 THEN GOSUB 30
207 IF D THEN GOSUB 70
208 PRINT AT 1,25,M$,TAB 25,"="
20 RETURN
301 IF M>60 THEN RETURN
302 PRINT H
303 PRINT AT 4,4,"TAB 14;"
304 TAB 0;"TAB 10;"TAB 10;"TAB 10;"
305 TAB 10;"TAB 10;"TAB 10;"TAB 10;"
306 TAB 10;"TAB 10;"TAB 10;"TAB 10;"
307 TAB 10;"TAB 10;"TAB 10;"TAB 10;"
308 PRINT AT 10,0;"AHHH,EIN GEI
309 ST DU MACHST VOR ANGST FAST I
310 N DIE HOSE DOCH WO MIT VERTEIDI
311 GST DU DICH?"
312 INPUT E$
313 IF A(8)=0 AND E$="STAUBSAUG
314 ER" THEN GOTO 80
315 GOSUB 300
316 LET A$="STAU"
317 GOTO 300
318 LET I=0
319 LET A$=0$
320 RETURN
321 IF D=2 THEN GOSUB 90
322 PRINT AT 4,24,"ES IST "A$
323 IF D=1 THEN PRINT AT 4,27;"
324 RETURN
325 LET A$="HEIM"
326 GOTO 200
327 CLS
328 GOSUB 100
329 PRINT AT 10,0,A$,AT 10,0,""
330 FOR I=0 TO 14
331 PRINT AT I,0,""
332 NEXT I
333 RETURN
334 FOR I=15 TO 21
335 PRINT AT I,0,C$
336 NEXT I
337 RETURN
338 GOSUB 100
339 PRINT AT 3,3;""AT 5
340 IF INKEY$="1" THEN GOTO 215
341 IF INKEY$="0" THEN STOP
342 IF INKEY$="2" THEN GOTO 320
343 GOTO 327
344 GOSUB 100
345 PRINT AT 0,0;"WEITER"
346 PRINT AT 5,0;"NEUSTART"
347 IF INKEY$="0" THEN GOTO 320
348 IF INKEY$="1" THEN GOTO R
349 GOTO 222
350 PRINT AT 1,25,M$
351 PRINT AT 19,0,"GRUND.",A$,"
352 HEHE..."
353 CLEAR
354 GOSUB 100
355 PRINT AT 4,5;"TAB 17;"
356 TAB 5;"GESTORBEN"
357 PRINT AT 10,5;""
370 PAUSE 2000

```

```

280 IF INKEY$="N" THEN STOP
390 CLS
301 PRINT AT 3,9,"ADVENTURE"
"TAB 9,""AT 12,6,
"GRUND"
305 LET X$=""
310 DIM A(35)
320 LET G$="DEIN BEFEHL?"
325 LET C$=""
327 LET H$="16.00"
330 LET D=0
335 LET H=0
340 LET H=16
350 LET O$="O.K."
357 PAUSE 500
358 GOTO 1000
410 IF LEN E$>32 OR E$="" THEN
GOTO 444
411 IF LEN E$=1 THEN GOTO 448
420 FOR I=1 TO LEN E$
425 IF E$(I)=" " THEN GOTO 450
430 NEXT I
440 IF E$="STOP" THEN GOTO 200
441 LET A$="IDIOT"
442 RETURN
443 IF A$="NO EXIT"
444 RETURN
452 LET Y$=E$(1 TO 3)+" "
453 LET Z$=E$(4 TO 6)+" "
454 LET X$=Y$+Z$
470 RETURN
500 IF A(1) THEN LET A$="DIENEH"
R X$(1 TO 3)="BLU" THEN GOSUB 70
510 IF X$="FENSEH" THEN LET A$="
511 REAGNET IMMER NOCH,SPIEL LIE
512 BER WEITER IDIOTISCHE ADVENTURE"
520 IF X$="KERANZ" OR A(4)=1
521 GOTO 525
525 LET A(4)=2
530 LET A$=0$
531 LET A(35)=1
532 LET D=0
535 IF A$="" AND Z$(1 TO 3)="SEE"
" THEN LET A$="NICHTS BESONDERES"
547 IF A$="" THEN LET A$="GENT
NICHT"
555 RETURN
560 FOR I=18 TO 21
565 PRINT AT I,0,C$
570 NEXT I
575 PRINT AT 10,0,
580 RETURN
1000 IF D=2 THEN GOTO 1010
1001 CLS
1005 PRINT "I I"
1007 PRINT " "
1008 PRINT " "
1009 PRINT " "
1010 GOSUB 20
1011 IF A(4)=1 THEN LET A(4)=0
1012 LET A$="HALLO.."+G$
1013 LET A(35)=0
1020 LET A=1000
1025 GOTO 1200
1053 IF A(6) THEN PRINT AT 10,15
"TAB 15,""TAB 15,""
1055 IF A(1) THEN PRINT AT 10,12
1056 IF NOT A(2) THEN GOTO 1063
1070 FOR I=6 TO 10
1075 PRINT AT I,5;" "
1080 NEXT I
1083 IF A(4)=5 THEN PRINT AT 1,
11;"TAB 11;"TAB 11;"

```



```

1065 IF A(3) THEN PRINT AT 4,0;"
TAB 0;"TAB 0;"TAB 0;"TAB 0;"TAB 0;"
TAB 0;"TAB 0;"TAB 0;"TAB 0;"TAB 0;"
TAB 0;"TAB 0;"TAB 0;"TAB 0;"TAB 0;"
1066 IF A(5) THEN PRINT AT 12,6,
"$-+"
1070 IF A(5) <> 1 THEN PRINT AT 12
0;"
1074 IF A(8) THEN PRINT AT 5,11,
"TAB 11;"
1078 IF NOT A(7) AND (NOT A(9))
THEN RETURN
1082 LET Y$=" "
1088 IF NOT A(9) THEN LET Y$=" "
1090 FOR I=4 TO 7
1091 PRINT AT I,15;Y$
1092 NEXT I
1098 RETURN
1100 IF D<>2 THEN GOSUB R+50
1101 GOSUB R+700
1102 IF A(10) THEN GOTO R
1103 PRINT AT 18,0,A$
1104 LET A$=""
1108 INPUT E$
1110 GOSUB 100
1111 PRINT AT 15,0;"\".E$
1112 LET A(10)=0
1113 GOSUB 100
1114 GOSUB 200
1115 IF A$="NO EXIT" THEN GOTO P
+0000
1170 IF A$="IDIOT" THEN GOTO 110
9
1173 GOSUB R+300
1174 IF A$="" THEN GOSUB 500
1175 IF 7#1 TO 3)="SPH" AND D=2
THEN LET A$=" "
1180 GOTO 1120
1181 IF A$<>"I" THEN GOTO 1260
1182 IF A(6) THEN GOTO 2000
1183 PRINT AT 10,0,"WOMIT HEST H
AN DIE FALLTUER?"
1184 INPUT E$
1185 IF E$="HAKEN" AND A(34) THE
N GOTO 2000
1186 GOSUB 550
1187 IF E$<>"U" THEN GOTO 1260
1188 IF NOT A(3) THEN LET A$="EE
HE NICHTS"
1189 IF D(3) THEN GOTO 4000
1190 IF E$="S" THEN LET A$=" "
1191 IF E$<>"N" THEN GOTO 1150
1192 IF A(2) THEN GOTO 3000
1193 PRINT AT 18,0,"WIE SOLL ICH
"ENTFERNEN?"
1194 INPUT E$
1195 GOSUB 400
1196 IF X$<>"GRIDRE" THEN GOTO 1
150
1197 LET A(2)=1
1198 GOTO 3000
1199 GOTO 1150
1200 IF X$<>"UOAZIE" THEN GOTO 1
200
1201 LET A$=0$
1202 LET A(3)=1
1203 IF X$="BILSEH" THEN LET A$=
"NA JA, ETWAS SELTSAM..."
1204 IF X$<>"TEFOCH" OR A(5) THE
N GOTO 1320
1205 LET A(5)=1
1206 LET A$="OH SORRY...EIN SCHL
"ESSEL"
1207 IF X$<>"SCHNEH" THEN GOTO 1
330
1208 LET A(5)=2
1209 LET A$=0$
1210 IF X$<>"ZETNEH" THEN GOTO 1
340
1211 LET A(1)=1
1212 LET A$=0$;"NIE FINDEST
U DIE "
1240 IF X$<>"TISSTE" THEN GOTO 1
350
1241 IF A(1) THEN GOTO 1344

```

```

1342 LET A$=" "
1343 GOTO 250
1344 LET A$=0$
1345 LET A(4)=.5
1350 IF X$<>"KARNEH" OR NOT A(4)
THEN GOTO 1360
1351 LET A(4)=1
1352 LET A$=0$
1353 IF X$<>"BILNEH" OR A(7) THE
N GOTO 1360
1354 PRINT AT 18,0;"ANGENAGELT.W
ONIT ENTFERNEN?"
1355 INPUT E$
1356 IF E$="ZANGE" AND A(32) THE
N LET A(7)=2
1357 IF A(7)=2 THEN LET A$="TRES
SOR ENDECKT"
1358 GOSUB 550
1359 IF NOT A(1) AND X$="TISSEH"
THEN LET A$="ZETTEL"
1370 IF NOT A(7) OR X$<>"TREFE"
THEN GOTO 1380
1371 PRINT AT 18,0;"CODE =7"
1372 INPUT E$
1373 IF E$<>"5673" THEN GOTO 138
0
1374 LET A(9)=1
1375 LET A$="OH, EIN BRETT"
1380 IF NOT A(9) OR X$<>"BRENEH"
THEN GOTO 1390
1381 LET A(9)=2
1382 LET A$=0$
1390 IF X$<>"KASOEF" THEN GOTO 1
400
1391 LET A(8)=1
1392 LET A$="AH, EIN STAUBSAUGER"
1400 IF NOT A(8) OR X$<>"STANEH"
THEN GOTO 1410
1401 LET A(8)=2
1402 LET A$=0$
1403 RETURN
1404 CLS
1405 LET A(10)=1
1406 IF D=2 THEN GOTO 2007
1407 PRINT "
2006 PRINT "
2007 LET A$=" "
2008 LET R=2000
2009 D=30
2010 LET A(6)=1
2011 LET A(33)=0
2012 GOTO 1150
2013 IF A(10) THEN PRINT AT 13,1
"
2014 IF A(12) THEN PRINT AT 4,6;
"
2015 IF A(11) THEN PRINT AT 8,8,
"TAB 5;"
2016 IF A(13) THEN PRINT AT 12,8
"
2017 IF A(15) THEN PRINT AT 6,13
"
2018 IF NOT A(15) THEN PRINT AT
0,13,"
2019 RETURN
2020 IF E$="0" THEN GOTO 1000
2021 GOTO 1100
2022 IF X$<>"ZETNEH" THEN GOTO 2
200
2023 LET A(10)=1
2024 LET A$="EIN ZETTEL MIT DER
ZAHL "
2025 IF X$="BODSEH" THEN LET A$=
"ZETTEL"
2026 IF X$<>"KNODRU" THEN GOTO 2
320
2027 LET A(15)=NOT A(15)

```

SINCLAIR ZX-81

```

2312 LET A$="KLICK"
2320 IF X$<>"REGSEH" THEN GOTO 2
2330
2341 IF NOT A(12) THEN LET A$="4
MISSEL"
2352 IF NOT A(11) THEN LET A$=A$
+ "SCHRAUBENZIEHER"
2360 IF X$<>"MEINER" THEN GOTO 2
2370
2381 LET A(12)=1
2390 LET A$=0$
2400 IF X$<>"BLUNER" THEN GOTO 2
2410
2421 LET A$=0$
2430 LET A(11)=1
2440 IF A(11)<>1 OR X$<>"BLUDEF"
THEN GOTO 2360
2451 PRINT AT 10,0,"WOHIT?"
2460 INPUT E$
2470 IF E$="HEISSEL" OR NOT A(1
2) THEN GOTO 2330
2484 PRINT AT 10,0,"UND ALS HAMM
2490
2500 INPUT E$
2510 GOSUB 500
2520 IF E$<>"LÄMMKEULE" OR NOT A
(2) THEN GOTO 2360
2530 LET A(11)=2
2540 LET A$=0$
2550 IF A(11)<>2 OR X$<>"BLUTRI"
THEN GOTO 2370
2561 LET A(14)=1
2570 LET A$="GURAG, ABER DA IST U
B EIN DIET- RHYTH"
2580 IF X$<>"DIENER" OR NOT A(14
) THEN GOTO 2360
2591 LET A$=0$
2602 LET A(13)=1
2610 IF NOT A(13) AND X$="BARSEH
" THEN LET A$="KREUZ"
2620 IF X$<>"KARNER" OR A(13) T
HEN RETURN
2631 LET A(13)=1
2640 PRINT AT 10,0,"SCH...DU BIST
" DABEI IN DEN ...
STAUB IST HOCHGIF- TIG.WOHIT SO
HUETET DU DICH?"
2650 GOSUB 100
2660 INPUT E$
2670 GOSUB 500
2680 IF E$="HANDTUCH" AND A(17)
THEN GOTO 2360
2691 LET A$="VERSTAUBT"
2700 GOTO 2370
2710 PRINT "OUT, ICH SEHE 4 SCHRA
UBEN.WOHIT DECKST DU DICH?"
2720 INPUT E$
2730 IF E$="SCHRAUBENZIEHER" AND
A(13) THEN GOTO 2660
2740 GOSUB 500
2750 LET A$="ERSTICKT"
2760 GOTO 250
2770 RETURN
2780 IF D=2 THEN GOTO 3010
2790 CLS
2804 PRINT
2810
2820
2830
2840
2850
2860
2870
2880
2890
2900
2910
2920
2930
2940
2950
2960
2970
2980
2990
3000
3010 LET A=3000
3020 LET A$="IEHH,"+G$
3030 GOSUB 20
3040 LET A(33)=0
3050 IF A(18)=2 THEN LET A(18)=1
3060 LET S=1
3070 IF A(18) OR A(19) AND A(15)
THEN LET S=0
3080 GOTO 1150
3090 IF A(19) AND A(15) THEN PRT

```

```

3100 AT 2,12,"((...)"
3110 IF NOT A(19) OR NOT A(15) T
HEN PRINT AT 2,12,"..."
3120 FOR I=6 TO 3
3130 IF A(17) THEN PRINT AT I,1,
".."
3140
3150 IF A(13) AND I>6 THEN PRINT
AT I,15,"..."
3160 NEXT I
3170 RETURN
3180 IF E$="5" THEN GOTO 1000
3190 GOTO 1150
3200 IF NOT A(34) AND X$="WC SEH
" THEN LET A$="HAKEN"
3210 IF X$<>"HAKNER" THEN GOTO 3
230
3221 LET A$=0$
3230 LET A(34)=1
3240 IF X$<>"HANNEH" THEN GOTO 3
240
3251 LET A$=0$
3260 LET A(17)=1
3270 IF X$="WASSEH" THEN LET A$=
".." IN ... LIEGT DER SCHLIESSEL"
3280
3290 IF X$<>"KNODRU" THEN GOTO 3
300
3301 IF NOT A(15) THEN GOTO 3354
3310 LET S=0
3320 LET A(19)=NOT A(10)
3330 LET A$="KLICK"
3340 IF NOT A(19) AND NOT A(18)
THEN LET S=1
3350 IF X$<>"WC STE" THEN GOTO 3
370
3360 IF NOT A(18) THEN GOTO 3365
3370 GOTO 3371
3380 LET A$="BENZOL"
3390 GOTO 250
3400 LET A$="INS-WC-GEFALLEN"
3410 GOTO 250
3420 IF X$<>"BRESTE" OR NOT A(15
) THEN GOTO 3380
3430 IF A(18) AND A(15) THEN GOT
O 3364
3440 LET A(18)=2
3450 LET A$=0$
3460 IF NOT A(18) OR X$<>"ARFARI"
THEN GOTO 3390
3471 LET A(18)=1
3480 LET A$=0$
3490 LET S=0
3500 IF X$="UEHST" AND A(18)=0
THEN LET A$="DIE ..."
3510 IF A(18)<>2 OR X$<>"JUWNER"
THEN RETURN
3520 PRINT AT 10,0;0$;"....."
3530
3540 STOP
3550 IF A(19)+A(15)+A(18)=4 THEN
GOTO 3354
3560 IF S THEN LET S=S+1
3570 IF S THEN PRINT AT 9,26,"ES
" : AT 11,24,"STENKT"
3580 IF NOT S THEN PRINT AT 9,26
" : AT 11,24 "
3590 IF S<=3 THEN RETURN
3600 LET A$="BENZOL"
3610 GOTO 250
3620 IF D=2 THEN GOTO 4005
3630 CLS
3640 PRINT
3650
3660
3670
3680
3690
3700
3710
3720
3730
3740
3750
3760
3770
3780
3790
3800
3810
3820
3830
3840
3850
3860
3870
3880
3890
3900
3910
3920
3930
3940
3950
3960
3970
3980
3990
4000
4010
4020
4030
4040
4050 LET A=3000
4060 LET A(33)=0
4070 GOSUB 20
4080 LET A$="IEHH,"+G$

```


SINCLAIR ZX-81

Lift

für den ZX 81 16K

Ohne Farbe und Geräusche gilt für dieses Programm das gleiche wie für das SPECTRUM Programm Lift. Ein weiterer Unterschied, hier werden

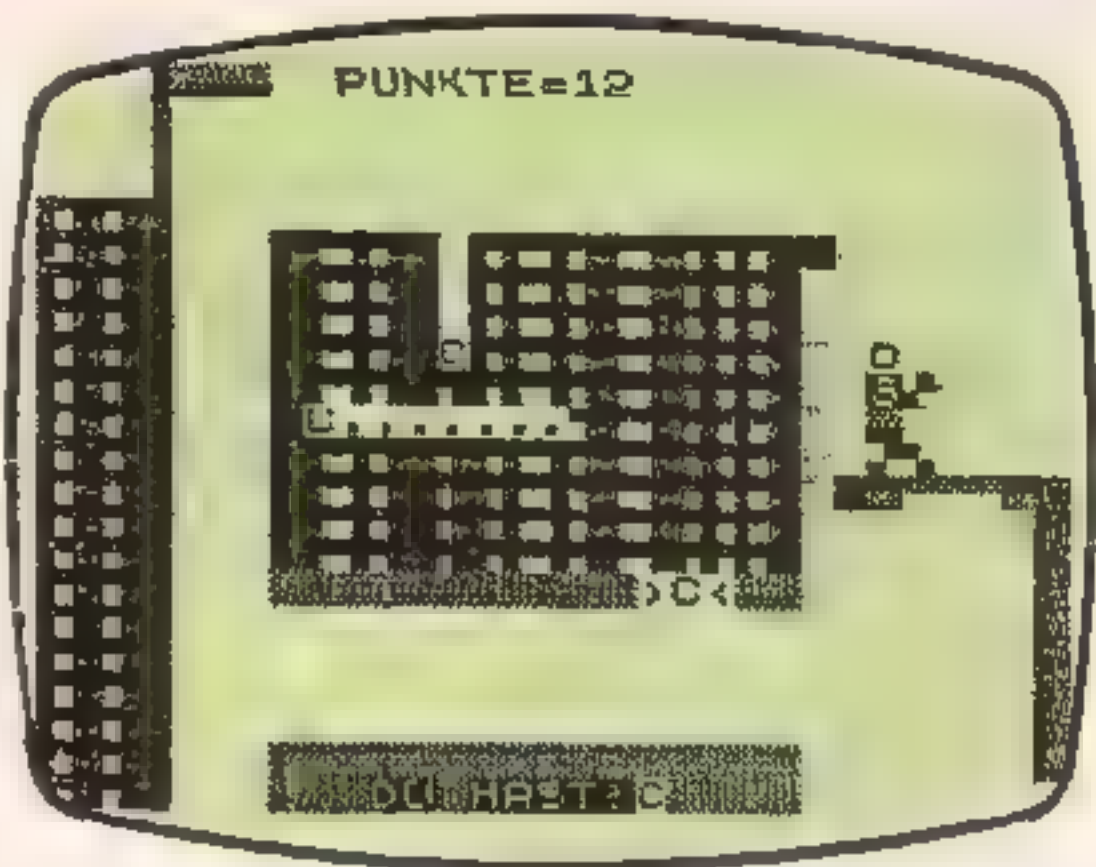
keine Tonbandgeräte zusammengesetzt, sondern das Wort COMPUTER. Ansonsten gilt gleiches für die Bedienung und die Tricks für Anfänger.

wie beim Programm für den SPECTRUM beschrieben

```

1 GOTO 4
2 CLEAR
3 SAVE "LIFT"
4 LET PUNKTE=0
5 LET P=0
10 LET PL=0
15 LET A$=""
20 LET CO=0
30 LET B$="COMPUTER"
90 PRINT AT 5,24;" "
100 FOR N=0 TO 21
110 PRINT AT N,4;" "
120 IF N>3 THEN PRINT AT N,1;" "
130 IF N>4 AND N<15 THEN PRINT
AT N,8;" "
140 IF N=15 OR N=19 THEN PRINT
AT N,8;" "
150 NEXT N
161 PRINT AT 10,0;" "
160 FOR N=20 TO 0 STEP -1
105 IF N>10 AND INKEY$="0" AND
P=0 THEN GOSUB 2330
170 IF P=1 THEN PRINT AT N-4,6;
" " AT N-3,5;" " AT N-2,5;" "
180 PRINT AT N,5;" " AT N+1,5
" "
190 IF N=0 THEN PRINT AT 3,6;" "
200 IF N<4 AND P=1 THEN GOTO 91
205 IF N<5 AND P=1 AND INKEY$="
0" THEN GOTO 9000
210 IF N=5 AND P=1 AND INKEY$="
8" THEN GOSUB 2300
220 IF P=1 THEN GOTO 260
240 IF INKEY$="5" THEN GOSUB 11
00
250 NEXT N
270 LET P=0
280 GOTO 160
1100 FOR Z=25 TO 6 STEP -1
1105 IF Z=5 AND N<19 THEN GOTO 9
250
1110 PRINT AT 16,Z;" 0 ";AT 17,Z
" ";AT 18,Z;" ";AT 19,Z;" "

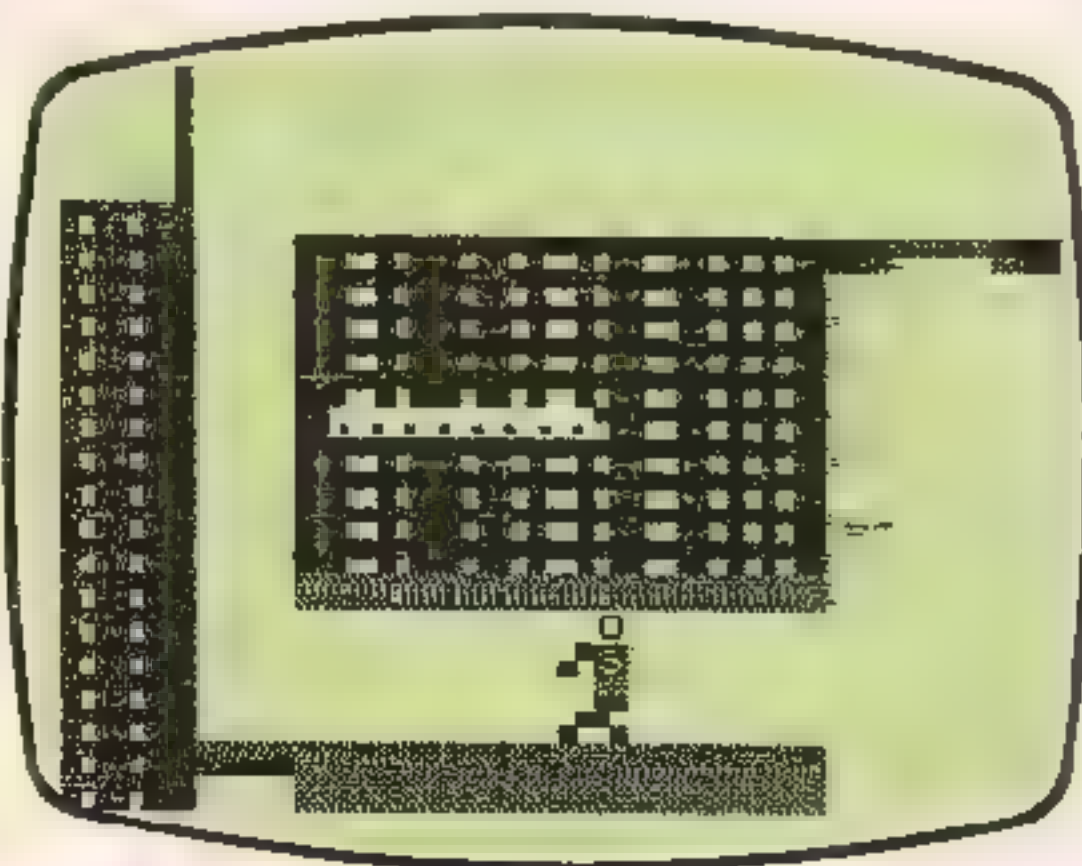
```



```

1115 IF PL=1 AND Z=20 THEN GOSUB
8500
1116 IF PL=2 AND Z=20 THEN GOSUB
8000
1120 NEXT Z
1130 IF N>19 THEN LET P=1
1135 LET PL=0
1150 RETURN
2300 LET P=0
2305 FOR Z=5 TO 25
2307 IF Z=11 AND CO=1 THEN GOSUB
7000
2308 PRINT AT 5,5;" "
2310 PRINT AT 1,Z;" 0 ";AT 2,Z;"
" AT 3,Z;" " AT 4,Z;" "
2320 NEXT Z
2330 LET A$=""
2335 IF INKEY$<>"6" THEN RETURN
2400 FOR Z=5 TO 20
2410 PRINT AT Z,25;" " AT
Z-1,25;" " AT Z-2,25;" "
" AT Z-3,25;" " AT Z-4,25;" 0
" AT Z-5,25;" "
2450 NEXT Z
2451 LET CO=1
2500 LET PL=1
3000 RETURN
7000 PRINT AT 2,13;A$
7001 FOR N=2 TO 8
7002 PRINT AT N,13;A$;AT N-1,13;
" "
7003 NEXT N
7010 FOR R=1 TO 8
7013 IF A$=B$(R) AND A$<>" " THE
N PRINT AT 10,R+8;A$
7015 IF A$=" " THEN LET PUNKTE=P
UNKTE-6
7020 IF A$=B$(R) AND A$<>" " THE
N LET PUNKTE=PUNKTE+20
7022 IF A$=B$(R) THEN LET B$(R)=
" "
7030 IF A$<>B$(R) AND A$<>" " TH
EN LET PUNKTE=PUNKTE-1
7050 NEXT R
7055 PRINT AT 0,10;"PUNKTE=",AT
0,17;" ";AT 0,17;PUNKTE
7090 FOR I=0 TO 30

```



SINCLAIR ZX-SPECTRUM

```
7000 NEXT I
7400 IF B$="XXXXXXXX" THEN GOTO
9900
7410 RETURN
8000 FOR N=20 TO 5 STEP -1
8010 PRINT AT H,25,"";TAB
25,"
8020 NEXT H
8030 RETURN
8500 FOR I=0 TO 9
8501 LET X=INT (RND*63)
8502 IF X<30 THEN GOTO 8501
8503 PRINT AT 15,19,">";CHR$ X;"
8504 FOR J=1 TO 40
8505 NEXT J
8515 IF INKEY$="A" THEN LET A$=C
HR$ X
8517 PRINT AT 21,11,"AUFHABT";A
4
8518 IF INKEY$="A" THEN RETURN
8520 NEXT I
8530 RETURN
9000 PRINT AT N-5,5,"";TAB 5;
";TAB 5;";TAB 5;";TAB 5;";TA
B 5;";TAB 5;";TAB 5;";TAB 5;";
9002 FOR N=0 TO 200
9003 NEXT N
9005 CLS
9010 PRINT "DU DARFTEST HIER NIC
HT AUSSTIEGEN UND BIST ABGESTU
```

```
ERZT-";TAB 5;";TAB 5;";TAB 5;";
9020 STOP
9100 FOR N=0 TO 100
9101 NEXT N
9110 CLS
9120 PRINT "DU BIST NICHT AUSGES
TIEGEN UND MUSST MIT SCHAEDELBA
SISBRUCH IN DIE KLINIK."
9130 STOP
9200 PRINT AT 16,5;";TAB
5;";TAB 5;";TAB 5;";TAB 5;";
";TAB 5;";TAB 5;";TAB 5;";
9207 FOR N=0 TO 200
9208 NEXT N
9210 CLS
9220 PRINT "DU BIST IM FALSCHEN
MOMENT EINGESTIEGEN UND DER LI
FT VERLETZT DICH SO, DASS DU INS
HOSPITAL GEBRACHT WERDEN MUSSTE
ST-";TAB 5;";TAB 5;";TAB 5;";
9230 STOP
9900 PAUSE 100
9901 CLS
9905 PRINT "DAS WAR SCHON GANZ G
UT. RUF ZUM NAECHSTEN DU
RCHGANG. HIT";TAB 5;";TAB 5;";
EN."
9910 PAUSE 150
9911 CLS
9915 GOTO 9
```

Lift

für den Spectrum 16K

Nachdem das Programm eingetippt wurde, muß die kleine MC-Routine mit GOTO 5050 kurz getestet werden. Ist das Geräusch der arbeitenden Maschinen zu hören, also alles richtig eingetippt worden, dann können die Zeilen 5000 bis 5060 ersatzlos gelöscht werden.

Die Zeilen 311, 170, 119, 2310, 9010 bis 9780, 9300, 9400, 9600 bis 9660 enthalten die User defined Graphics, d.h. die in diesen Zeilen stehenden Großbuchstaben müssen im Graph e-Modus eingegeben werden, sonst laufen später nur Anhäufungen von Buchstaben auf dem Bild herum und kein Männchen. Wenn bisher alles in Ordnung ist, dann kann das Programm mit GOTO 9990 gestartet werden.

Denken Sie daran, daß zweimal gesaved wird. Einmal das Hauptprogramm und die Bytes der MC-Routine. Der SPECTRUM fördert Sie nach dem Laden des Hauptprogrammes auf eine Taste zu drücken. Tun Sie das sofort. Damit kein unnötiger Zwischenraum auf der Cassette entsteht.

Beim Load-Vorgang brauchen Sie nur die Cassette laufen zu lassen; das Programm startet sich selbst.

Spielbeschreibung

Sie haben die Aufgabe Tonbandgeräte zusammenzubauen, die aus jeweils 9 Teilen bestehen. Die Teile erhalten Sie unten in der Materialausgabe, an der das Männchen automatisch stehen bleibt.

Die erste Fahrt im linken Lift soll edem Durchgang eine Leerfahrt zur Inspektion der Anlage. Hierbei können

Sie kein Teil mitnehmen.

Gesteuert wird die Laufrichtung des Männchens mit den Cursor Steuer-tasten 5, 6 und 8.

Wenn Sie die Taste 5 drücken und der linke Aufzug in der richtigen Position zum Einsteigen bereitsteht, läuft das Männchen los, steigt ein und fährt nach oben. Dort müssen Sie im rechten Moment mit Taste 3 aussteigen, laufen automatisch zum rechten Lift und fahren mit dieser per Taste 6 nach unten. Hier dürfen Sie nur dann aussteigen, wenn der linke Lift empstehert dasteht.

Jetzt bleibt das Männchen an der Materialausgabe stehen, an der in zufallsbedingter Reihenfolge die Bauteile für das Gerät auftauchen. Zur Annahme eines Teiles drücken Sie die entsprechende Zifferntaste, die mit der Teile-Nummer identisch ist. Halten Sie das Teil bereits eingetaut, so erhalten Sie nur ein schwarzes Quadrat und Punktabzug, nachdem Sie es oben abgeladen haben.

Haben Sie ein Teil angenommen, fährt der rechte Lift wieder nach oben und Sie laufen automatisch in den linken Lift. müssen oben wieder zur rechten Zeit aussteigen und bleiben diesmal automatisch an der Eingabe stehen. Das Teil fällt in den Schlitz, wird mit

infernalischem Geräusch verarbeitet an die richtige Stelle gesetzt und Sie laufen wieder automatisch in der rechten Lift, den Sie mit dem Abwärts-pfeil nach unten bewegen.

Viele Bewegungsabläufe sind schon automatisiert, weil der normale Ablauf Sie schon ein gehöriges Maß an Konzentration und Geschicklichkeit kostet. Es ist gar nicht so einfach, mehr als 3 Geräte hintereinander zusammenzubauen. Dabei ist der rechte Aufzug völlig harmlos. Nur beim linken können Sie sich mit dem Ein- und Aussteigen total verhaseln. Das kostet jedesmal sehr hohe Punkte und Sie müssen wieder von vorn beginnen. Damit Sie es nicht gar so schwer haben, fahren die Aufzüge mit Maschinen-gleitung. Achten Sie beim Ein- oder Aussteigen nur auf den richtigen Ton. Zum Ein- oder Aussteigen muß der Lift mit dem Fußboden jeweils eine Ebene bilden. Am unteren Einsteigepunkt dürfen Sie jedoch auch dann noch weitermachen, wenn Sie den Lift einmal um eine Position über dem Fußboden verpaßt haben. Drücken Sie wenn er wieder an der richtigen Stelle steht, einfach noch einmal die Taste 5.

Noch zwei Tricks für Anfänger: Sobald sich das Bild aufgebaut, halten Sie Taste 5 fest, bis der Monteur eingestiegen ist.

SINCLAIR ZX-SPECTRUM

und nach dem Aussteigen im oberen Bereich haben Sie die Taste 6 fest. Der rechte Aufzug fährt dann sofort herunter. Normalerweise geschieht dies erst wenn der linke Lift oben verschwunden ist.
Zur besseren Übersichtlichkeit fügen

Sie bitte noch folgende Zeile ins Programm ein

```
167 PRINT AT 16,5; "A" AT 17,5;
"BCD" AT 18,5; "F" AT 19,5;
"FGH"
```

Das Männchen, welches sonst zum erstenmal durch den Druck auf Taste 5 erscheint, ist damit bereits bei Spielbeginn sichtbar.
Viel Spaß bei Ihrem neuen Job in dieser merkwürdigen Gerätfabrik!"

(Spielstart:)

Du bist Monteur in einer grossen Fabrik und musst solche Tonbandgeräete zusammenbauen:



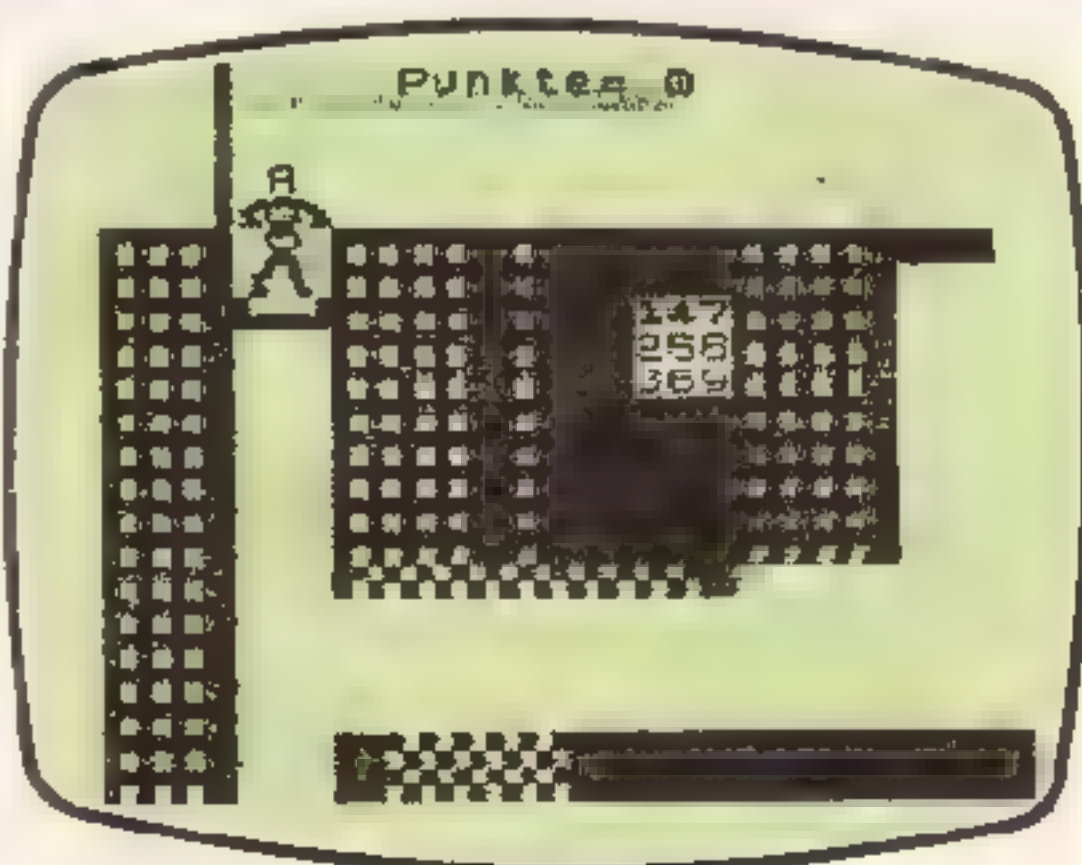
Sei vorsichtig beim ein- und aussteigen bei den Fahrstuehlen! Du musst jeweils von unten ein Teil fuer das Tapedeck abholen und mit dem Lift nach oben bringen. Aus dem rechten Lift darfst Du nur aussteigen, wenn der linke einstiegsbereit dasteht!!!... zum starten bitte eine Taste.

Hier kann man doch nicht aussteigen! !!
Totalverlust Deiner 10 PUNKTE!

Hat mich gefreut, mit Dir spielen zu koennen, bis demnaechst mal wieder

```
1 REM "Lift"
2 GO TO 9000
3 PRINT "DU bist Monteur in e
iner grossen Fabrik und musst sol
che Tonband-geraete zusammenbaue
n:" AT 3,9; "ILO"; AT 4,9; "JMP"; AT
5,9; "KNO"
4 PRINT "Sei vorsichtig beim
ein- und aussteigen bei den Fahr
stuehlen! Du musst jeweils von un
ten ein Teil fuer das Tapedeck ab
holen und mit dem Lift nach ob
en bringen aus dem rechten Lift
darfst Du nur aussteigen, wenn
der linke einstiegsbereit dast
eht!!!... zum starten bitte ei
ne Taste:"
5 PAUSE 0
6 LET punkte=0
7 CLS
8 LET p=0; LET pl=0; LET a$=""
9
10 DIM b$(9)
11 LET b$(1)="I"; LET b$(2)="J"
12 LET b$(3)="K"; LET b$(4)="L"
13 LET b$(5)="M"; LET b$(6)="N"; L
14 ET b$(7)="O"; LET b$(8)="P"; LET
b$(9)="Q"
15 BORDER 1; PAPER 7
16 PRINT AT 0,10; "Punkte="; F
LASH 1; punkte; FLASH 0;
17 PRINT AT 5,25; INK 4; "
18 FOR n=0 TO 21
19 PRINT AT n,4; INVERSE 1; IN
K 0; "
20 IF n>4 THEN PRINT AT n,1; I
NK 1; "
21 IF n>4 AND n<15 THEN PRINT
AT n,8; INK 3; "
22 PRINT AT 15,6; "
23 IF n>19 THEN PRINT AT n,8; "
24 NEXT n
25 PRINT AT 7,17; INK 0; "147";
AT 8,17; "258"; AT 9,17; "369"
26 FOR n=20 TO 0 STEP -1
27 BEEP .03,n
```

```
165 IF n>10 AND p=0 AND INKEY$="
6" THEN GO SUB 2330
170 IF p=1 THEN PRINT AT n-4,5;
"A"; AT n-3,5; "BCD"; AT n-2,5; "E"
"; AT n-1,5; "FGH"
180 PRINT AT n,5; INK 6; "
"; AT n+1,5; INK 7;
190 IF n=0 THEN PRINT AT 3,6; "
"; AT 0,8; "
200 IF n<4 AND p=1 THEN GO TO 9
500
```



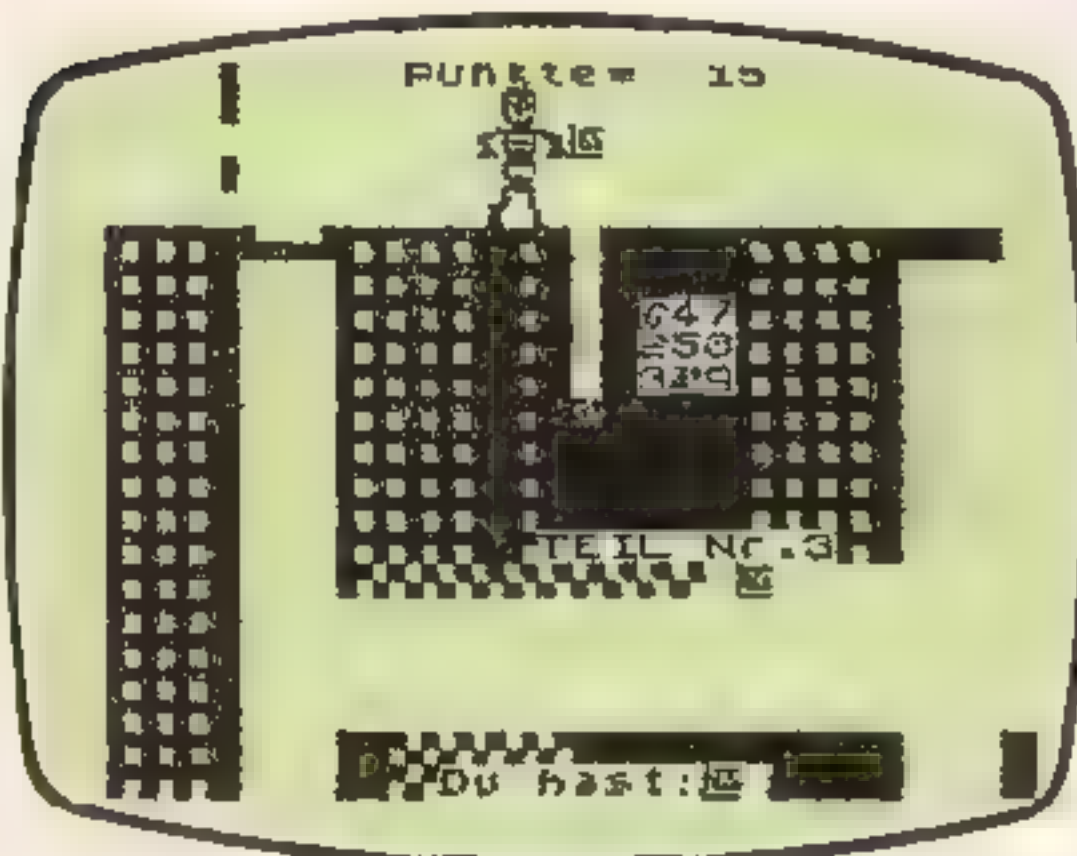
```
205 IF n<>5 AND p=1 AND INKEY$="
8" THEN GO TO 9400
210 IF n=5 AND p=1 AND INKEY$="
6" THEN GO SUB 2300
220 IF p=1 THEN GO TO 260
230 FOR n=0 TO 1: IF INKEY$="5"
THEN GO SUB 1100: NEXT n
259 PAUSE 3
260 NEXT n
```

SINCLAIR ZX-SPECTRUM

```

1070 LET p=0
1200 GO TO 160
1100 FOR z=25 TO 5 STEP -1
1105 IF z=5 AND n<19 THEN GO TO
1110 PRINT AT 16,z;" A ";AT 17,z;
"BCD ";AT 18,z;" E ";AT 19,z;" F
1115 IF p=1 AND z=20 THEN GO SU
1116 IF p=1 AND z=20 THEN GO SU
1119 PAUSE 2
1120 NEXT z
1130 IF n>19 THEN LET p=1
1135 LET p=0
1150 RETURN
2300 LET p=0
2305 FOR z=5 TO 25
2310 BEEP .03,z
2315 IF z=13 AND a$(">") THEN GO
SUB 7000

```



```

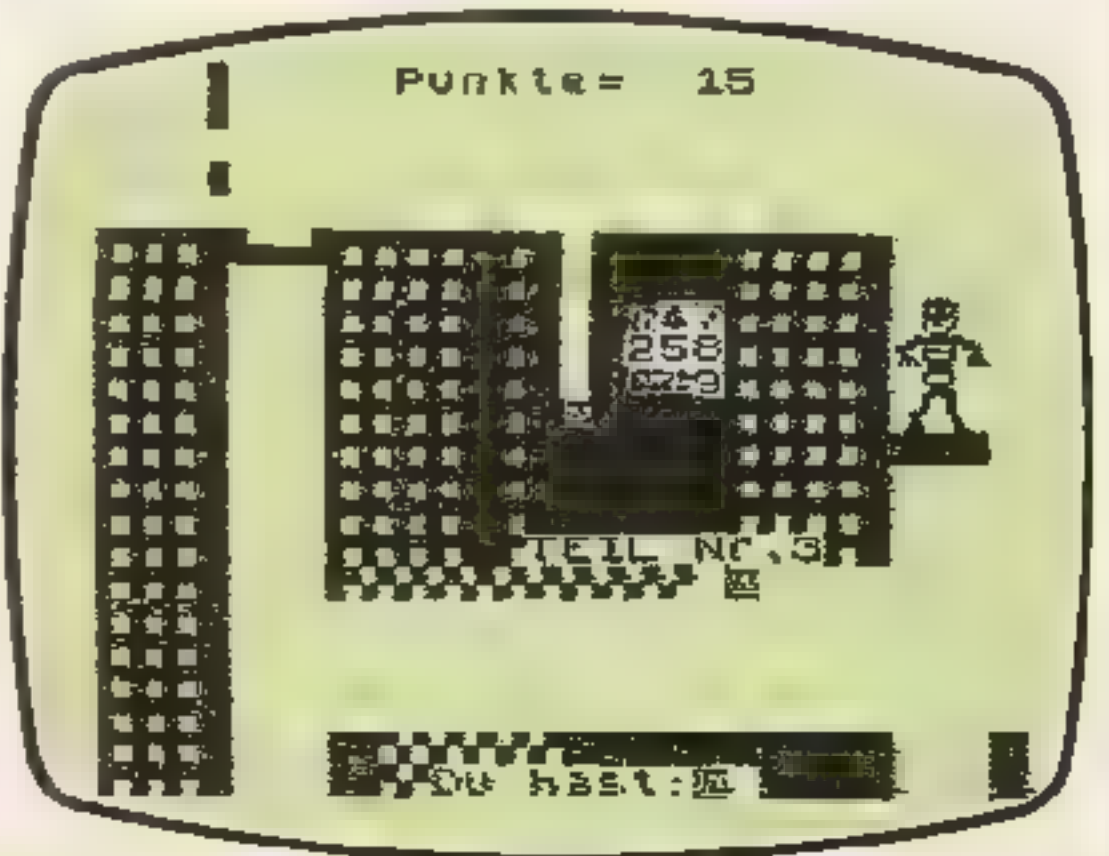
2310 PRINT AT 1,z;" A ";AT 2,z;"
BCD ";AT 3,z;" E ";AT 4,z;" FGH";A
T R z=1;" ";AT 4,z;" ";NEXT z
2330 IF INKEY$(">") THEN RETURN
2400 FOR z=5 TO 20
2405 BEEP .03,z
2410 PRINT AT z,25; INK 2;" ";
INK 0;AT z-1,25;" FGH";AT z-2,25;
" E ";AT z-3,25;" BCD";AT z-4,25;
" A ";NEXT z
2500 LET p=1
2600 RETURN
4000 CLEAR 32233: LOAD "Lift"COD
4010 GO TO 1
5000 CLEAR 32232
5010 FOR z=32233 TO 32262
5020 READ a: POKE z,a
5030 NEXT z
5040 DATA 5,15,197,33,0,1,17,25,
181,3,33,8,6,17,38,0,205,1
190,16,234,5,7,197,33,0,3,2
220,305,181,3,225,17,8,0,1
37,237,22,325,240,193,15,233,201
5050 RANDOMIZE CSR 32200
5060 STOP
7000 PRINT AT 2,15;a$
7005 IF a$(">") THEN LET punkte=
punkte+5
7010 IF a$="" THEN LET punkte=p
unkte-3
7015 PRINT AT 0,19;" ";AT 0,10;
"punkte="; FLASH 1,punkte; FLA
SH 0;
7020 FOR k=0 TO 100: NEXT k
7030 GO SUB 9000

```

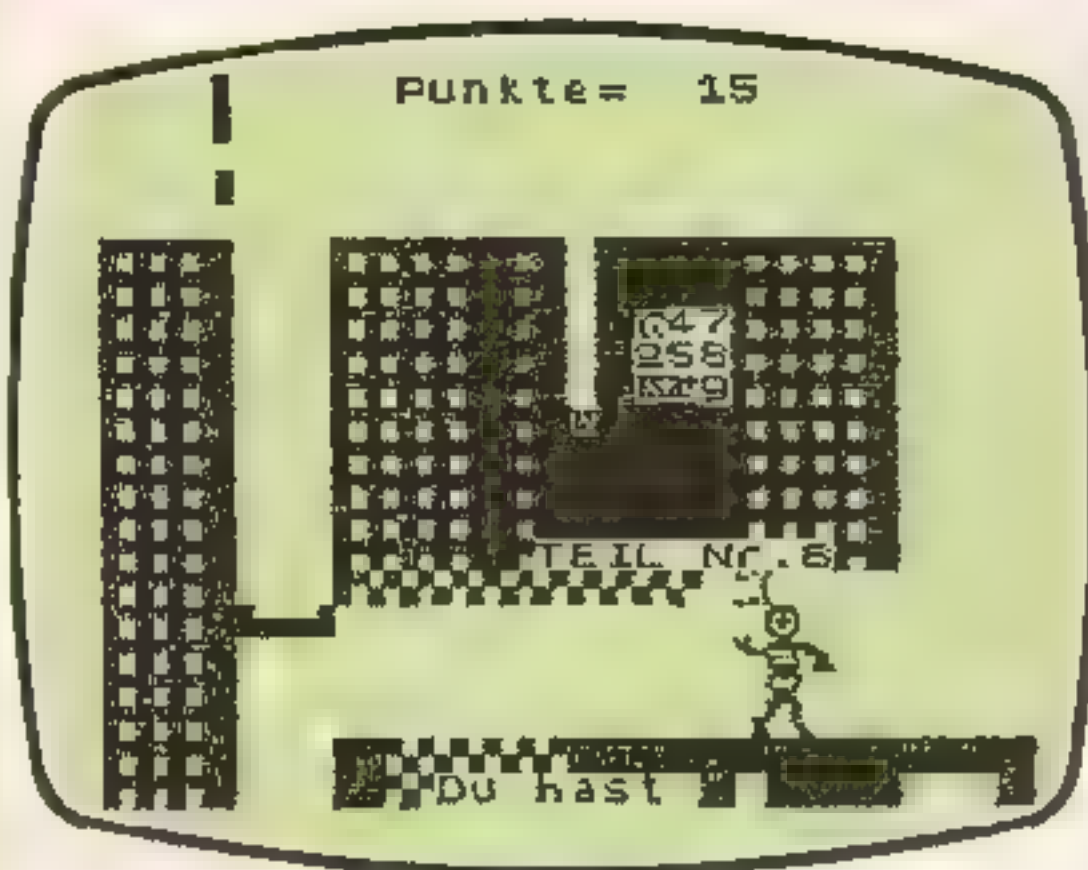
```

7370 LET a$=""
7399 IF b$="" THEN LET
punkte=punkte+5
7400 IF b$="" THEN GO T
O 9900
7500 RETURN
8000 FOR h=20 TO 5 STEP -1
8005 BEEP .03,h
8010 PRINT AT h,25;" ";AT h+1,
25;" "
8020 NEXT h
8030 RETURN
8500 PRINT AT 17,20;"R"
8501 RANDOMIZE
8502 FOR i=1 TO 9: LET x=INT (RAN
D*9)+1
8505 PRINT AT 14,14;"TEIL Nr. ";x
;AT 15,19;" "; FLASH 1,b$(x); FL
ASH 0;
8506 BEEP 1,x
8511 IF INKEY$=STR$ x THEN LET a
$=b$(x)
8515 IF a$="" OR a$=" " THEN LET
a$=""
8517 PRINT AT 21,11; INK 1;"Du h
ast:";a$; INK 7;" "
8519 IF INKEY$(">") THEN RETURN
8520 NEXT i
8800 RETURN
8900 STOP
9999 REM 7100
9000 FOR b=1 TO 16: READ f$: FOR
a=0 TO 7: READ f: POKE USR f#+a
,f: NEXT a: NEXT b
9001 CLS
9002 GO TO 3
9010 DATA "A",126,255,153,255,15
9,153,195,126
9020 DATA "B",0,0,15,60,48,24,25
,42
9030 DATA "C",60,255,255,129,255
,129,255,126
9040 DATA "D",0,192,240,60,12,12
,30,21
9050 DATA "E",126,255,129,129,12
6,60,125,255
9060 DATA "F",0,0,1,7,6,6,7,15
9070 DATA "G",195,195,151,151,1,
1,0,0
9080 DATA "H",0,0,0,0,128,128,19
2,224
9090 DATA "I",255,128,142,145,16
8,154,154,145
9100 DATA "J",145,142,128,128,12
8,128,128,135
9110 DATA "K",128,191,154,175,18
9,191,128,255
9120 DATA "L",255,0,0,0,129,129,
129,0
9130 DATA "M",0,0,0,0,0,0,0,25
5
9140 DATA "N",0,242,23,50,60,247
,0,255

```



SINCLAIR ZX-SPECTRUM



```

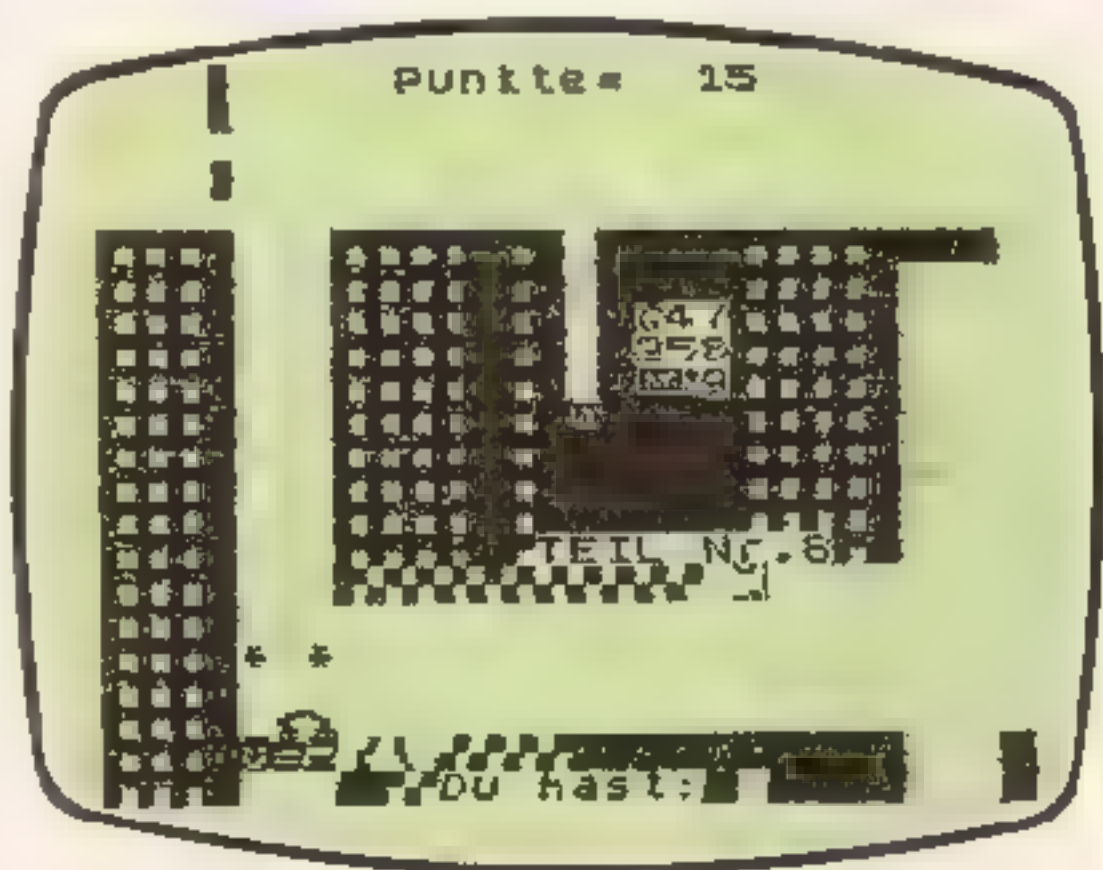
X9150 DATA "O",255,1,113,137,5,37
X9160 DATA "P",137,113,1,1,1,1,13
X9170 DATA "Q",1,17,57,17,1,57,1,
X9180 DATA "R",144,98,57,25,0,0,0
X9300 PRINT AT 15,5; " "; AT 1
7,5; FLASH 1; " * * "; FLASH 0; AT
15,5; " * * "; AT 15,5; "
AT 20,5; "ACEFGH"
9301 RANDOMIZE USA 32233
9310 FOR K=0 TO 800: NEXT K: CLS
9315 PRINT FLASH 1; "Fatsch einga
stiegen, mein Lieber! Der Lift erw
achte dich!"; FLASH 0
9320 GO TO 9950
X9400 PRINT AT n-5,5; " "; AT n-4
5; " "; AT n-3,5; " "; AT n-2,5
FLASH 1; " * * "; FLASH 0; AT n-1,
5; "ACD"; AT n,5; "GH"
9401 RANDOMIZE USA 32233
9402 FOR K=0 TO 500: NEXT K: CLS
9410 PRINT INK 2; FLASH 1; "Hier
kann man doch nicht aussteigen!
!"; FLASH 0
9420 GO TO 9950
9500 FOR K=0 TO 100: NEXT K
9510 CLS
9520 PRINT ; INK 1; FLASH 1; "Du
hastest frueher aussteigen sol
len, jetzt muessst Du mit einer dic
ken Beule ins Hospital....."; FL
ASH 0
9530 GO TO 9950
9500 FOR L=2 TO 10: PRINT AT L,1
5; a$: AT L-1,15; " "; NEXT L
9501 RANDOMIZE USA 32233
X9508 IF a$="I" THEN PRINT AT 7,1
7, a$
X9509 IF a$="I" THEN LET b$(1)="I"
X9511 IF a$="L" THEN PRINT AT 7,1
7, a$
X9512 IF a$="L" THEN LET b$(4)="L"

```

```

X9515 IF a$="O" THEN PRINT AT 7,1
7, a$
X9516 IF a$="O" THEN LET b$(7)="O"
X9525 IF a$="J" THEN PRINT AT 8,1
7, a$
X9526 IF a$="J" THEN LET b$(2)="J"
X9535 IF a$="M" THEN PRINT AT 8,1
7, a$
X9536 IF a$="M" THEN LET b$(5)="M"
X9545 IF a$="P" THEN PRINT AT 8,1
7, a$
X9546 IF a$="P" THEN LET b$(8)="P"
X9555 IF a$="K" THEN PRINT AT 9,1
7, a$
X9556 IF a$="K" THEN LET b$(3)="K"
X9565 IF a$="N" THEN PRINT AT 9,1
7, a$
X9566 IF a$="N" THEN LET b$(6)="N"
X9575 IF a$="Q" THEN PRINT AT 9,1
9, a$
X9576 IF a$="Q" THEN LET b$(9)="Q"
9585 LET a$=""
9590 RETURN
9900 FOR K=1 TO 300: NEXT K: CLS
9901 IF punkte>50 THEN PRINT "Du
wirst schon ganz gut! Jetzt da
rfst Du die naechsten Gerate zu
sammeln:"
9910 IF punkte<100 THEN PRINT "W
eiter so!"
9920 IF punkte>=100 AND punkte<=
200 THEN PRINT "Hervorragend!!"
9930 FOR K=1 TO 200: NEXT K
9940 GO TO 9
9950 PRINT "Totalverlust Deiner
";punkte; " PUNKTE!"

```



```

9955 INPUT "Willst Du es nochmal
versuchen? TIPPE J oder N ein: "
e$
9960 IF e$="j" OR e$="J" THEN GO
TO 7
9970 PRINT AT 10,8; INK 1; "Hat m
ich gefreut, mit Dir spielen zu ko
nnen, bis demnaechst mal wieder
!"
9971 STOP
9990 SAVE "Lift" LINE 4000
9992 SAVE "Lift" CODE 32233,50

```


Quadrato

für den TRS 80

"Quadrato" ist ein neues Denkspiel, bei dem es darum geht, auf einem 7 x 7 Felder großen Spielplan Quadrate zu legen.

Der Computer ist hierbei lediglich Verwalter und zeigt durch Blinken der vier Leuchtsteine an, wenn ein Spieler ein Quadrat gebildet hat.

Es werden auf dem 49 Felder großen Spielfeld jeweils 48 "Steine" pro Spiel gelegt, da sonst der 1. Spieler benach-

teiligt wäre.

Wir hatten zwar eine Routine in Maschinensprache geschrieben, die es dem Computer ermöglichen sollte, als Gegenspieler zu fungieren, doch war selbst die schnellste Version noch zu langsam (15 min für den ersten Zug,

die nächsten entsprechend langsamer). In dem Programm-Listing müssen zum Eintippen natürlich alle Paragraphenzeichen in "Klammeraffen" (C) vertauscht werden.

```

100 REM *****
200 REM **      " Q U A D R A T O "      **
300 REM **      C O P Y R I G H T   ( C )   **
400 REM **      1 9 8 3       ) y       **
500 REM **      Jürg                      Tegeder   **
600 REM **      Keplerstrasse                5       **
700 REM **      D-5206 Neunkirchen-Seel.1    **
800 REM **      Telefon: 02247 - 4147       **
900 REM *****

1000 CLEAR 1000
1100 DEFINT A-Y
1200 DEFSTR Z
1300 DIM A(100)
1400 CLS
1500 FOR A=1 TO 10
1600 PRINT $ 468, STRING$(25, 32);
1700 FOR B=1 TO 20
1800 NEXT B
1900 PRINT $ 468, " Q U A D R A T O ! ";
2000 FOR B=1 TO 20
2100 NEXT B, A
2200 FOR A=1 TO 500
2300 NEXT A
2400 PRINT $ 470, " von ";
2500 FOR A=1 TO 500
2600 NEXT A
2700 PRINT $ 772, " Jürg Tegeder, Keplerstrasse 5, D-5206 Neunkirchen-Seel. 1 "
2800 PRINT $ 854, " Telefon: 02247/4147 ";
2900 GOSUB 11500
3000 SP=0
3100 FOR B=1 TO 20
3200 GOSUB 4000
3300 NEXT B
3400 PRINT $ 972, " <A> für Anleitung... <R> für Spielbeginn ! ";
3500 FOR B=1 TO 20
3600 GOSUB 4000
3700 NEXT B
3800 PRINT $ 966, STRING$(51, 32);
3900 IF SP=0 THEN 3100 ELSE 4400
4000 A=PEEK(14337)
4100 IF A=2 THEN PRINT $ 966, -STRING$(51, 32);: GOSUB 13100: CLS: GOTO 1400
4200 IF A=4 THEN SP=1
4300 RETURN
4400 FOR A=1 TO 500
4500 B=RND(128) + 1
4600 C=RND(48) + 1
4700 IF POINT(B, C) THEN RESET(B, C): NEXT A: CLS: GOSUB 5300: GOTO 7400
4800 SET(B, C)
4900 NEXT A
5000 CLS
5100 GOSUB 5300
5200 GOTO 7400
5300 FOR A=0 TO 32 STEP 5
5400 PRINT $ A, Z(1);
5500 PRINT $ A+64, Z(2);
5600 PRINT $ A+128, Z(3);
5700 PRINT $ A+192, Z(4);
5800 PRINT $ A+256, Z(5);
5900 PRINT $ A+320, Z(6);

```

TANDY TRS 80

```

6000 PRINT $ A+384, Z(3);
6100 PRINT $ A+448, Z(2);
6200 PRINT $ A+512, Z(1);
6300 PRINT $ A+576, Z(2);
6400 PRINT $ A+640, Z(3);
6500 PRINT $ A+704, Z(2);
6600 PRINT $ A+768, Z(1);
6700 PRINT $ A+832, Z(2);
6800 PRINT $ A+896, Z(1);
6900 NEXT A
7000 FOR A=0 TO 48
7100 PRINT $ A(A), STRING$(3-LEN(STR$(A))+1,"0")+RIGHT$(STR$(A),LEN(STR$(A))-1);
7200 NEXT A
7300 RETURN
7400 PRINT $ 104,"Spieler 1 fangt an.";
7500 PRINT $ 164,"Er benutzt diese Steine:" Z(5);
7600 FOR A=1 TO 1000
7700 NEXT A
7800 PRINT $ 104, STRING$(20, 32);
7900 PRINT $ 164, STRING$(27, 32);
8000 PRINT $ 105,"Spieler 2 benutzt";
8100 PRINT $ 169,"diese Steine:"Z(6);
8200 FOR A=1 TO 1000
8300 NEXT A
8400 PRINT $ 105, STRING$(20, 32);
8500 PRINT $ 169, STRING$(16, 32);
8600 FOR NU=1 TO 24
8700 PRINT $ 106, "Zug Nummer " STRING$(3-LEN(STR$(NU))+1,"0")+RIGHT$(STR$(NU),LEN(STR$(NU))-1);
8800 PRINT $ 172,"Spieler 1 ?";
8900 Z=INKEY$
9000 GOSUB 20700
9100 PRINT $ A(DE), Z(5);
9200 PL=1
9300 GOSUB 23400
9400 PRINT $ 184, STRING$(3, 32);
9500 PRINT $ 172,"Spieler 2 ?";
9600 Z=INKEY$
9700 GOSUB 20700
9800 PRINT $ A(DF), Z(A);
9900 PL=2
10000 GOSUB 23400
10100 PRINT $ 184, STRING$(13, 32);
10200 NEXT NL
10300 PRINT $ 106, STRING$(14, 32);
10400 PRINT $ 172, STRING$(14, 32);
10500 FOR A=1 TO 1000
10600 NEXT A
10700 PRINT $ 106,"Neues Spiel, ";
10800 PRINT $ 176,"neues Block ?";
10900 Z=INKEY$
11000 IF Z<>"J" AND Z<>"N" THEN 10900
11100 IF Z="J" THEN RUN
11200 CLS
11300 PRINT $ 534,"T S C H Ü S !";
11400 END
11500 Z(1)=CHR$(136)+STRING$(3, 140)+CHR$(172)
11600 Z(2)=CHR$(149)+STRING$(3, 32)+CHR$(170)
11700 Z(3)=CHR$(157)+STRING$(3, 140)+CHR$(174)
11800 Z(4)=CHR$(141)+STRING$(3, 140)+CHR$(142)
11900 Z(5)=CHR$(183)+CHR$(179)+CHR$(187)
12000 Z(6)=STRING$(3, 191)
12100 SC(1)=0
12200 SC(2)=0
12300 B=60
12400 C=8
12500 FOR A=0 TO 48
12600 B=B+5
12700 A(A)=B
12800 IF (B-C)/35=INT((B-C)/35) THEN B=B+128: B=B-35: C=C+128
12900 NEXT A
13000 RETURN
13100 Z(7)="Bei Quadrato geht es darum, auf dem Spielfeld Quadrate zu bilden, und gleichzeitig zu verhindern, daß der Gegenspieler dies schafft. Um ein Quadrat zu bilden, legt man nur die vier Ecksteine."

```

```

1320) B=0
1330) FOR A=62 TO 0 STEP -1
1340) B=B+1
1350) PRINT $ A+960, LEFT$(Z(7), B);
1360) FOR C=1 TO 40
1370) NEXT C, A
1380) FOR A=2 TO LEN(Z(7))
1390) PRINT $ 960, MID$(Z(7), A, 6);
1400) FOR B=1 TO 40
1410) NEXT B, A
1420) CLS
1430) GOSUB 5300
1440) PRINT $ 103, "Einige Beispiele:"
1450) GOSUB 20400
1460) PRINT $ A(3), Z(5);
1470) GOSUB 20400
1480) PRINT $ A(27), Z(5);
1490) GOSUB 20400
1500) PRINT $ A(45), Z(5);
1510) GOSUB 20400
1520) PRINT $ A(21), Z(5);
1530) PRINT $ 556, "Quadrat";
1540) GOSUB 20400
1550) FOR A=1 TO 10
1560) PRINT $ A(3), Z(5);
1570) PRINT $ A(27), Z(5);
1580) PRINT $ A(45), Z(5);
1590) PRINT $ A(21), Z(5);
1600) PRINT $ 556, "Quadrat";
1610) FOR B=1 TO 100
1620) NEXT B
1630) PRINT $ A(3), Z(6);
1640) PRINT $ A(27), Z(6);
1650) PRINT $ A(45), Z(6);
1660) PRINT $ A(21), Z(6);
1670) PRINT $ 556, STRING$(7, 32);
1680) FOR B=1 TO 100
1690) NEXT B, A
1700) PRINT $ A(3), "003";
1710) PRINT $ A(27), "027";
1720) PRINT $ A(45), "045";
1730) PRINT $ A(21), "021";
1740) EOSUB 20400
1750) PRINT $ A(1), Z(5);
1760) GOSUB 20400
1770) PRINT $ A(4), Z(5);
1780) EOSUB 20400
1790) PRINT $ A(10), Z(5);
1800) EOSUB 20400
1810) PRINT $ A(15), Z(5);
1820) PRINT $ 556, "Fein Quadrat";
1830) EOSUB 20400
1840) FOR A=1 TO 10
1850) PRINT $ A(1), Z(5);
1860) PRINT $ A(4), Z(5);
1870) PRINT $ A(18), Z(5);
1880) PRINT $ A(15), Z(5);
1890) PRINT $ 556, "Fein Quadrat";
1900) FOR B=1 TO 100
1910) NEXT B
1920) PRINT $ A(1), Z(5);
1930) PRINT $ A(4), Z(5);
1940) PRINT $ A(13), Z(6);
1950) PRINT $ A(15), Z(6);
1960) PRINT $ 556, STRING$(12, 32);
1970) FOR B=1 TO 100
1980) NEXT B, A
1990) PRINT $ A(1), "001";
2000) PRINT $ A(4), "004";
2010) PRINT $ A(18), "018";
2020) PRINT $ A(13), "015";
2030) PRINT $ 103, STRING$(17, 32);
2040) FOR A=1 TO 50
2050) NEXT A

```

TANDY TRS 80

```

20600 RETURN
20700 DE=0
20800 Z=INKEY$
20900 IF Z="" THEN 20700
21000 IF ASC(Z)=8 THEN PRINT $ 84," ": DE=0: GOTO 20700
21100 IF ASC(Z)<48 OR ASC(Z)>57 THEN 20700
21200 PRINT $ 184, Z;
21300 DE=VAL(Z)
21400 Z=INKEY$
21500 IF Z="" THEN 21400
21600 IF Z=CHR$(13) THEN 22700
21700 IF ASC(Z)=9 THEN PRINT $ 184," ": GOTO 20700
21800 IF ASC(Z)<48 OR ASC(Z)>57 THEN 21400
21900 PRINT $ 185, Z;
22000 DE=DE*10+VAL(Z)
22100 Z=INKEY$
22200 IF Z="" THEN 22100
22300 IF Z=CHR$(8) THEN PRINT $ 183," ": DE=(DE-(DE-INT(DE/10)*10))/10: GOTO 21400
22400 IF Z=CHR$(13) THEN 22700
22500 IF ASC(Z)<48 OR ASC(Z)>57 THEN 22100
22600 DE=DE*10+VAL(Z)
22700 PRINT $ 184, STRING$(3-LEN(STR$(DE))+1,"0")+RIGHT$(STR$(DE), LEN(STR$(DE))-1);
22800 IF DE<0 OR DE>48 THEN A=1: GOTO 23200
22900 A=0
23000 IF PEEK(A(DE)+15360)/128 THEN A=1: GOTO 23200
23100 A=0
23200 IF A THEN PRINT $ 231,"Das war wohl nichts : ) : PUT A=1 :U 1000: NEXT A: PRINT $ 231, STPI
AG$(21, 32);: PRINT $ 184, STRING$(3, 32);: Z=INKEY$: GOTO 20700
23300 RETURN
23400 B=INT(DE/7)
23500 C=DE-B*7
23600 D=PEEK(15361+A(DE))
23700 E=15361
23800 FOR N=1 TO 6
23900 IF C-N<0 THEN 25000
24000 IF PEEK(E+A(C-N)+8*7)/128 THEN 25000
24100 IF D-N<0 THEN 25000
24200 IF PEEK(E+A(DE-N)+7) /128 THEN 25000
24300 IF PEEK(E+A(C-N)+15*7) /128 THEN 25000
24400 SC(PL)=SC(PL)+1
24500 PU(1)=DE-N*-N
24600 PU(2)=DE-N*7
24700 PU(3)=DE-N
24800 PU(4)=DE
24900 GOSUB 33300
25000 IF C+N>6 THEN 26100
25100 IF PEEK(E+A(DE+N)) /128 THEN 26100
25200 IF B+N>6 THEN 26100
25300 IF PEEK(E+A((B+N)+7+C)) /128 THEN 26100
25400 IF PEEK(E+A(C+N+(B+N)*7)) /128 THEN 26100
25500 SC(PL)=SC(PL)+1
25600 PU(1)=DE
25700 PU(2)=DE+N
25800 PU(3)=DE+N*7+N
25900 PU(4)=DE+N*7
26000 GOSUB 33300
26100 IF C+N>6 THEN 27200
26200 IF PEEK(E+A(DE+N)) /128 THEN 27200
26300 IF B-N<0 THEN 27200
26400 IF PEEK(E+A((B-N)+7+C)) /128 THEN 27200
26500 IF PEEK(E+A((B-N)+7+N+L)) /128 THEN 27200
26600 SC(PL)=SC(PL)+1
26700 PU(1)=DE-N*7
26800 PU(2)=DE-N*7+N
26900 PU(3)=DE+N
27000 PU(4)=DE
27100 GOSUB 33300
27200 IF C-N<0 THEN 28300
27300 IF PEEK(E+A(DE-N)) /128 THEN 28300
27400 IF B+N>6 THEN 28300
27500 IF PEEK(E+A(DE+N*7)) /128 THEN 28300
27600 IF PEEK(E+A(DE+N*7+N)) /128 THEN 28300
27700 SC(PL)=SC(PL)+1
27800 PU(1)=DE-N

```

```

27700 PJ(2)=DE+N*7
28000 PU(7)=DE+N*7-N
28100 PU(4)=DE
28200 GOSUB 33300
28300 IF B-2*N<0 THEN 29500
28400 IF PEEK(E+A DE-2*N*7)<>0 THEN 29500
28500 IF C=N<0 THEN 29500
28600 IF PEEK(E+A DE-N*7-N)<>0 THEN 29500
28700 IF C=N>6 THEN 29500
28800 IF PEEK(E+A DE N*7+N) <> 0 THEN 29500
28900 SC(PL)=SC(PL)+1
29000 PL(1)=DE+14*N
29100 PU(2)=DE-N*7-N
29200 PU(3)=DE-N*7+N
29300 PL(4)=DE
29400 GOSUB 33300
29500 IF B+2*N>6 THEN 30700
29600 IF PEEK(E+A DE+2*N*7)<>0 THEN 30700
29700 IF C=N<0 THEN 30700
29800 IF PEEK(E+A DE-N*N*7)<>0 THEN 30700
29900 IF C+N>6 THEN 30700
30000 IF PEEK(E+A DE+N*N*7) <> 0 THEN 30700
30100 SC(PL)=SC(PL)+1
30200 PJ(1)=DE+2*N*7
30300 PJ(2)=DE+N*N*7
30400 PJ(3)=DE-N*N*7
30500 PJ(4)=DE
30600 GOSUB 33300
30700 IF C+N*2>6 THEN 31900
30800 IF PEEK(E+A DE+N*2)<>0 THEN 31900
30900 IF E=N<0 THEN 31900
31000 IF PEEK(E+A DE+N*N*7)<>0 THEN 31900
31100 IF B+N>6 THEN 31900
31200 IF PEEK(E+A DE+N*N*7)<>0 THEN 31900
31300 SC(PL)=SC(PL)+1
31400 PL(1)=DE+N*2
31500 PU(2)=DE+N*N*7
31600 PU(3)=DE-N*N*7
31700 PL(4)=E
31800 GOSUB 33300
31900 IF C-N*2<0 THEN 33100
32000 IF PEEK(E+A DE-N*2)<>0 THEN 33100
32100 IF B=N<0 THEN 33100
32200 IF PEEK(E+A DE-N*N*7)<>0 THEN 33100
32300 IF B+N>6 THEN 33100
32400 IF PEEK(E+A DE-N*N*7)<>0 THEN 33100
32500 SC(PL)=SC(PL)+1
32600 PL(1)=DE+N*2
32700 PL(2)=DE-N*N*7
32800 PL(3)=DE-N*N*7
32900 PU(4)=E
33000 GOSUB 33300
33100 NEXT N
33200 RETURN
33300 PRINT @ 669, "Spieler 1      Spieler 2":
33400 PRINT @ 556, @IN NG$(LEN STR$(SC(1)))+1, " ") + LEFT$(STR$(SC(1)), LEN(STR$(SC(1)))-1):
33500 PRINT @ 552, @TRIN$(3 LEN STR$(SC(2)))+1, " ") + RIGHT$(STR$(SC(2)), LEN(STR$(SC(2)))-1):
33600 FOR R=1 TO 5
33700 FOR P=1 TO 100
33800 NEXT P
33900 FOR Q=1 TO 4
34000 PRINT @ A(PU(Q)), @STRING$(3, 32)
34100 NEXT Q
34200 FOR P=1 TO 100
34300 NEXT P
34400 FOR Q=1 TO 4
34500 PRINT @ A(PU(Q)), @Z(4+PL):
34600 NEXT Q, R
34700 RETURN

```

Skipping Ball

für den VC-20

Das Spiel "Skipping Ball" für den VC-20 läuft in der Grundversion. Ziel des Spieles ist es, einen Ball so zu lenken, daß er einen Kreis trifft.

Das Spiel wird gesteuert mit den Tasten "M" und "N". Dabei erscheinen die Symbole (Schriftstriche) immer an der Stelle, an der sich der Ball befindet. Das Ziel (Kreis) bewegt sich je nach

Schwierigkeitsgrad (von 1-9) mehr oder weniger.

Das Spiel kann von maximal 2 Spielern gespielt werden.

Ist die Lage scheinbar aussichtslos,

kann das Spiel mit "T" abgebrochen werden. Die Namen sollten möglichst nur 6 Buchstaben lang sein, da sie so ist abgeschnitten werden.

Viel Spaß und guten Skip!!

```
10 POKE36879,25
20 PRINT"#####",TAB(4)"SKIPPING BALL"
30 PRINT"##### (C)1983 :P"
40 PRINT"##### M.QUINKE"
50 PRINT"##### A.SCHNITZ"
60 PRINT"##### ^"
70 PRINT"##### \ "
80 PRINT"##### MSOFT"
90 PRINT"##### SYNTAX SOFTWARE"
100 FOR ZZ=1TO3000 NEXTZZ
110 PX=1:DIMN%(9),PN$(9),PS%(9),PK%(9)
120 PRINT"##### SKIPPING BALL"
130 PRINT"##### TREFFÉ DEN PUNKT [O]"
140 PRINT"##### SKIPPEN MIT M UND N"
150 PRINT"#####"
160 PRINT"##### SPIELERANZAHL (1-9)? ",:GOSUB970:PY=X
170 GOSUB1030
180 PRINT PRINT:PRINT"##### DRUECKE RETURN"
190 GETA$:IFA$(C)CHR$(13)THEN190
200 PL=PL+1:IFPL>9THENPL=1
210 B$="#####" ".V$="#####"
220 TS=TI:TX=TS+6000:PC=1:PK=7933:D=1
230 POKE36879,93:PRINT"##### SPIELER"PL-"LEFT$(PN$(PL),10);
240 FORI=1TO20:PRINT"#####";
250 NEXT:PRINT"##### SCHWIERIGKEIT ="(20-N%(PL))/2:"LEFT$(B$,3);
260 T=INT(RND(1)*456+7680):IF(7922<T)AND(T<7944)THEN250
270 TD=1:NN=N%(PL)
280 IFPEEK(T)<>32THEN260
290 POKET,87
300 REM
310 FORI=1TO99:IFPEEK(PE)=81THENPOKEPE,32
320 PE=PK:GETI$:IFI$(C)""THEN420
330 IFPEEK(PK+D)<>32THEN370
340 PK=PK+D:POKEPK,81:NEXT:POKET,32:T=T+TD*D
350 IFPEEK(T)<>32THENTD=-TI:T=T+TD*D
360 POKET,87:GOTO310
370 IFTI>TXTHENPS=0:GOTO560
380 IFPEEK(PK+D)=78THENPK=PK+D:D=D-SGN(I)*23:GOTO310
390 IFPEEK(PK+D)=77THENPK=PK+D:D=SGN(D)*((ABS(J)AND1)*22+(ABS(D)AND22)/22):GOTO310
400 D=-D:IFPEEK(PK-D)=87THEN530
410 GOTO310
420 IFI$="N"THEN460
430 IFI$="M"THEN450
440 IFI$="T"THENPS=0:GOTO560
450 GOTO330
460 D=D:PC=PC-1:POKEPK,78
470 D=D-SGN(D)*23:GOTO310
480 IFPEEK(PK+D)=78THENPK=PK+D
490 D=D:PC=PC-1:POKEPK,77
```

COMMODORE VC-20

```

50 IF0=-1THEND=-22 REM " \ "
510 IF0=22THEND=1
520 IF0=1THEND=22
530 IF0=-22THEND=-1
540 GOTO310
550 PS=1000-12*(PC-1)-INT((TI-TS)/6):IFPS<0THENPS=1
560 PS%(PL)=PS
570 PM%(PL)=INT((PM%(PL)*(PX-1)+PS)/PX)
580 POKE36879,25 PRINT "-----";
590 PRINT "8:PLAYER DIFFUN, DUR. I";
600 PRINT "8 | | | |";
610 PRINT "8 | | | | 81";
620 FORI=1TOFY
630 Q=(I-1)*22:IFI>4THENDQ=(I-5)*22
640 IFI>8THENDQ=0
650 PRINT "8 | PN$(I)(20-N%(I))/2" |";STR$(PS%(I));TAB(16+G: " |",STR$(PM%(I));TAB(2
1+Q) " |";
660 NEXT
670 PRINT "8 | | | | 81";
680 PRINT "8 |-----";
690 PRINTSPC(3)" SPIEL NUMMER"PX
700 PRINT "8", FORKK=1TO3+PL PRINT "X", NEXT PRINT "8" FORKK=PLTOPY PRINT "X", NEX
T
710 IFPL=PYTHENGOSUB730 FORI=1TOFY PS%(I)=0 NEXT PX=PX+1 GOTO180
720 PRINT "8"SPC(3)" RUECKE RETURN" GOTO:90
730 PRINT "8"SPC(4)" PENDERUNG DER"
740 PRINT "8" SCHWIERIGKEIT(J/N) " ";GOSUB910
750 IFA$="N"THENRETURN
760 PRINT "8"SPIELERNUMMER? ", GOSUB973: (X=X+1)PYTHEN760
770 A$=PH$(XX):AA=10
780 IFMII$(A$,AA,1)=" "ANDAA<1THENAA=AA-1 GOTO780
790 A$=LEFT$(A$,AA)+"S " PRINT "8" A$ PRINT "8" MOMENTANER SCHWIERIG-
KEITSGRAD
: "(20-N%(XX))/2
800 PRINT "8" PUNKTDURCHS. : "PM%(XX)
810 PRINT "8" LETZTE PUNKTZAHL: "PS%(XX)
820 PRINT "8" NEUER SCHWIERIGKEITSGRAD (1-9)? ", GOSUB570 N%(XX)=20-X*2
830 PRINT PRINT "8" WEITERE"CHR$(13); "PENDERUNGEN (J/N)? ";GOSUB910 IFA$="J"THEN76
2
840 RETURN
850 FORI=1TO100 GETA$ IF A$<>" "THEN890
860 NEXT PRINT "8 |";
870 FORI=1TO100 GETA$ IF A$<>" "THEN890
880 NEXT PRINT "8 |"; GOTO850
890 IFVAL(A$)=0THEN850
900 P=INT "A$:S=VAL(A$):RETURN
910 FORI=1TO100 GETA$ IF A$<>" "THEN950
920 NEXT PRINT "8 |";
930 FORI=1TO100 GETA$ IF A$<>" "THEN950
940 NEXT PRINT "8 |"; GOTO910
950 IFA$<>"J"AND A$<>"N"THEN910
960 PRINT "8" A$ RETURN
970 FORI=1TO100 GETA$ IF A$<>" "THEN1010
980 NEXT PRINT "8 |";
990 FORI=1TO100 GETA$ IF A$<>" "THEN1010
1000 NEXT PRINT "8 |"; GOTO970
1010 IFA$<"1"OR A$>"9"THEN970
1020 PRINT "8" A$ X=VAL(A$):RETURN
1030 PRINT "8" FORK=1TOFY PRINT "8" NAME VON SPIELER"K" ";
1040 INFLTPN$(K)
1050 PRINT PRINT "8" SCHWIERIGKEITSGRAD SP. ELER"K"(1-9)? ", GOSUB970 N%(K)=20-2*X
. 0 0 GOSUB1080
1070 PRINT:NEXT RETURN
1080 PN$(K)=PN$(K)+" " PN$(K)=LEFT$(PN$(K),8)+" |" RETURN

```

COMMODORE VC-20

Einsiedler

für den VC-20

Das bekannte Einsiedlerspiel läuft auf der Grundversion im anderen Fall sind die Bildschirm-Poker zu ändern. Es stehen drei Möglichkeiten zur

Verfügung
 1. Man kann sich eine Lösung ausgeben lassen.
 2. Man kann es mit Joystick oder

Tastatur selbst versuchen.
 3. Man kann sich eine eigene Belegung bauen und davon ausgehend spielen

```

50 PRINT "DAS EINSIEDLERSPIEL":PRINT"ZUM SETZEN FAHREN"
55 PRINT"SIE MIT DEN CURSOR-" PRINT"STEUERTASTEN UNTER"
60 PRINT" DEN ZU SETZENDEN" PRINT" STEIN, DRUECKEN " "
65 PRINT"UND FAHREN DANN " PRINT"UNTER DIE" PRINT"ZIELPOSITION UND"
70 PRINT"DRUECKEN ERNEUT " "
80 PRINT"WAEMLE EINE DER" PRINT"3 MOEGLICHKEITEN"
85 PRINT"01 : LOESUNG" PRINT"02 : VOLLES FELD":PRINT"03 : EIGENE EINGABE"
90 GETA$ F=VAL(A$) IFA<10RA>3THEN90
95 ONAGOTC100,100,300
100 PRINT"*****"
105 PRINT"*****"
110 PRINT"*****" PRINT"*****"
120 PRINT"*****" PRINT"*****"
130 PRINT"*****" PRINT"*****"
140 PRINT"*****" PRINT"*****"
150 X=7866+POKEY,38+POKEY+30*20,6 ZR=32
155 IFA=1THEN200
160 GETA$ IFA$="+ "THEN1200
170 GOSUB5990 GOSUB1000 GOTO160
200 READX$ I=1
210 A$=MID$(X$,I,1) IFA$="0"THEN160
215 FORJ=1TO500 NEXT
220 GOSUB1000 I=I+1 IFI<=LEN(X$)THEN210
230 GOTO200
300 PRINT"*****GEBEN SIE '0'" PRINT"ODDER 'O' EIN"
310 FORI=1TO4000 NEXT PRINT"*****" PRINT"*****"
320 FORI=1TO2 FORJ=1TO3 PRINTTAB(6+J*2)"*I",
330 GETA$ IFA$<"0"ANDAS<"O"THEN330
340 PRINTF$, IFA$="0"THENZR=ZR-1
350 NEXT PRINTPRINT"*****" NEXT
360 FORI=1TO3 FORJ=1TO7 PRINTTAB(2+J*2)"*I",
370 GETA$ IFA$<"0"ANDAS<"O"THEN370
375 IFA$="0"THENZR=ZR+1
380 PRINTF$, NEXT PRINTPRINT"*****":NEXT
390 FORI=1TO2 FORJ=1TO3 PRINTTAB(6+J*2)"*I",
400 GETA$ IFA$<"0"ANDAS<"O"THEN400
405 IFA$="0"THENZR=ZR+1
410 FORI=1TO3 NEXT PRINTPRINT"*****" NEXT GOTO140
1000 IFA$<" " ANDBU=8THEN1070
1010 IFV<0THEN1040
1020 IFPEEK(X-22)<81THENRETURN
1030 Y=X-22 POKEY,42 RETURN
1040 IFPEEK(X-22)<87OR(ABS(Y-X+22)<4ANDABS(Y-X+22)<80)THENPOKEY,81 Y=0 RETURN
1050 IFPEEK((Y-X+22)/2+X-22)<81THENPOKEY,81 Y=0 RETURN
1060 POKEY-22,81 POKEY(Y-X+22)/2+X-22 87 POKEY,87 Y=0 Z=Z+1 RETURN
1070 IF(A$="O"OROB)ANDPEEK(X-44)=32THENPOKEY,32 X=X-44
1080 IF(A$="O"ORUN)ANDPEEK(X+44)=32THENPOKEY,32 X=X+44
1090 IF(A$="I"ORLI)ANDPEEK(X-2)=32THENPOKEY,32 X=X-2
1100 IF(A$="I"ORPE)ANDPEEK(X+2)=32THENPOKEY,32 X=X+2
1110 POKEY,38 POKEY+30*20,0
1120 RETURN
1200 PRINT"*****SIE HABEN " Z PRINT"*****STEINE GESCHLAGEN."
1210 IFZR=2>1THENPRINT"***** SIND NUR " ZR-Z PRINT"*****STEINE LEBIG."
1215 IFZR=2=1THENPRINT"***** IST NUR EIN" PRINT"*****STEIN LEBIG "
1220 PRINT"*****PRESS ANY KEY"
1230 GETA$ IFA$=" "THEN1230
1240 R "
2100 DA "A" *****
2110 DA "A" *****
2120 DA "A" *****
2130 DA "A" *****
9950 POKEY37154,127 RE=-((PEEK(37152)AND128)=0) POKEY37154,255 BU=-((PEEK(37151)AND
32)=0)
9955 LI=-((PEEK(37151)AND16)=0) UN=-((PEEK(37151)AND8)=0) JB=-((PEEK(37151)AND4)
=0)
9999 RETURN
    
```


NEU!

NEU!

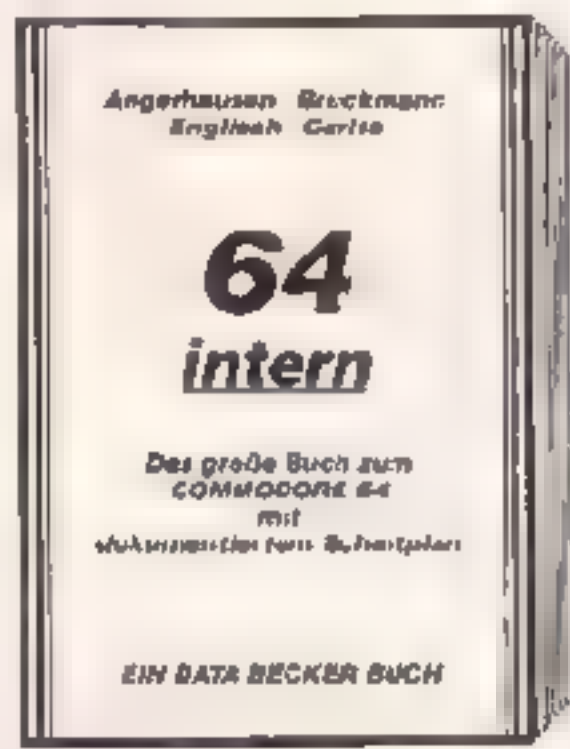
DATA BECKER's COMMODORE BÜCHER

Da auf haben Sie gewartet! Endlich ein Buch das Ihnen ausführlich und verständlich die Arbeit mit der Floppy VC-1541 erklärt. **DAS GROSSE FLOPPY-BUCH** ist für Anfänger Fortgeschrittene und Profis gleichermaßen interessant. Sein Inhalt reicht von der Programmsteuerung bis zum DOS Zugriff von der disketten bis zum Direktzugriff von der technischen Beschreibung bis zum ausführlich dokumentierten DOS Umgang von den Systembetreibern bis zur detaillierten Beschreibung der Programme der Test/Demodiskette. Exakt beschriebene Beispiele und Hilfsprogramme ergänzen dieses neue Superbuch. Mit dem **GROSSEN FLOPPY-BUCH** lernen Sie auch Ihre Floppy. **DAS GROSSE FLOPPY-BUCH**, 1983 ca. 250 Seiten DM 40,-



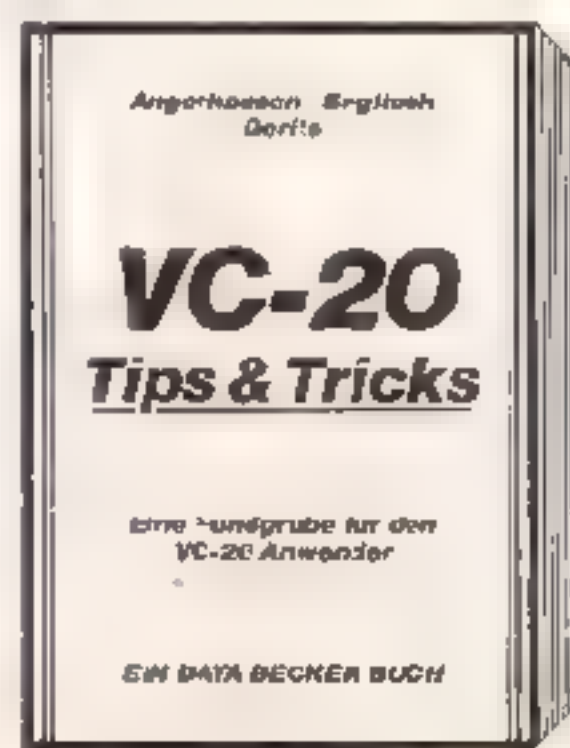
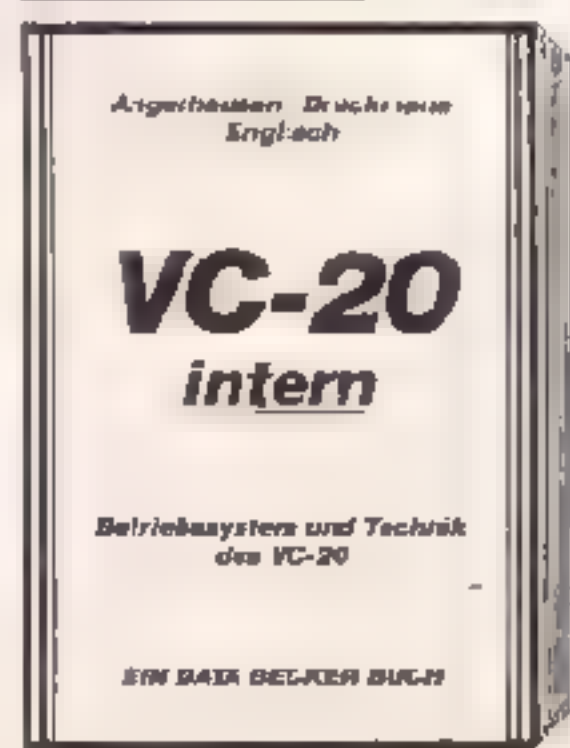
Wer besser und tiefer in BASIC programmieren möchte der braucht dieses neue Buch. **64 FÜR PROFIS** zeigt wie man erfolgreich Anwendungsprobleme in BASIC löst und verrät Erfolgsgeheimnisse der Programmierprofis vom Programmwurf über Menüsteuerung, Maskenaufbau, Parameterisierung, Datenzugriff und Druckausgabe bis hin zur Dokumentation wird anschaulich mit Beispielen dargestellt wie gute BASIC-Programmierung vor sich geht. Komplette beschriebene sofortige Anwendungsprogramme für den C-64 betrieblernen Inhalt der einzelnen Kapitel beispielhaft mit **64 FÜR PROFIS** lernen Sie gute und erfolgreiche BASIC-Programmierung. **64 FÜR PROFIS**, 1983 ca. 220 Seiten DM 19,-

Jetzt mit bearbeiteter und erweiterter 3. Auflage. **64 INTERN** erklärt detailliert Architektur und technische Möglichkeiten des C-64 zerlegt mit einem zusätzlich dokumentierten ROM-Lisung Betriebssystem und BASIC-Interpreter bringt mehr über Funktion und Programmierung des neuen 64-Messwert-Schnittstelle und der hochauflösenden Graphik zeigt die Unterschiede zwischen VC-20, C-64 und IBM PC und gibt Hinweise zur Erweiterung von PC-Programmen. Zahlreiche Beispiele und Beispieleprogramme Schritt für Schritt. **64 INTERN** zweifelsfrei das beste Buch zum C-64. **64 INTERN** ist das COMMOORE Buch. Als Schenkung sollte jeder 64-Anwender und Interessent haben. **64 INTERN** 3. Auflage 1983 ca. 320 Seiten DM 63,-



Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von **64 TIPS & TRICKS** enthält eine umfangreiche Sammlung von POKES und anderen nützlichen Routinen. Multitasking mit dem C-64, hochauflösende Graphik und Farbe für Fortgeschrittene mehr über CPM auf dem C-64, mehr über ASCII und Erweiterungsmodulen durch USER PORT und EXPANSION PORT sowie zahlreiche ausführlich dokumentierte Programme von der Soundfont über zahlreiche BASIC Erweiterungen bis hin zu 3D-Graphik als Maschinenprogramme. Jetzt mit BASIC-Adapterprogramm. **64 TIPS UND TRICKS** ist eine echte Fundgrube für jeden **COMMODORE 64** Anwender. **64 TIPS & TRICKS** 2. Auflage 1983, ca. 290 Seiten DM 49,-

Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von **VC-20 INTERN** beschäftigt sich detailliert mit Technik und Betriebssystem des VC-20 und enthält ein ausführlich dokumentiertes ROM-Lisung Betriebssystem der ZEROPAGE und andere wichtige Bereiche. Übersichtliche Zusammenfassungen der Funktionen des BASIC-Interpreters und des VC-20 Betriebssystems eine Einführung in die Programmierung in Maschinensprache eine detaillierte Beschreibung der Technik des VC-20 und des C-64 einen Original-COMMODORE-Schnittstellen-Ausklappen. Damit ist **VC-20 INTERN** für jeden Interessent, der sich näher mit Technik und Maschinenprogrammierung des VC-20 auseinandersetzen möchte. **VC-20 INTERN** 2. Auflage 1983 ca. 170 Seiten DM 49,-



Die überarbeitete und erweiterte 2. Auflage von **VC-20 TIPS & TRICKS** enthält eine detaillierte Beschreibung der Programmierung von Sound und Graphik des VC-20, mehr über Speicherbelegung, Speichererweiterung und die optimale Nutzung der einzelnen Speichermodüle, BASIC-Erweiterungen zum Aufbau umfangreicher Sammlung von POKES und anderen nützlichen Routinen, zahlreiche interessante Beispiele und Anwendungsprogramme komplett dokumentiert und fertig zum Editieren. Z.B. Spiele, Funktionenplotter, Graphik Editor, Sound Editor und vieles mehr. **VC-20 TIPS & TRICKS** ist eine echte Fundgrube für jeden **VC-20** Anwender. **VC-20 TIPS & TRICKS** 2. Auflage 1983 ca. 230 Seiten DM 49,-

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER

DATA BECKER

Merowingersstr. 30 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 310010 · im Hause AUTO BECKER

NEU: unser brandaktuelles VC-NFO 3/83 enthält auf 80(!) Seiten detaillierte Informationen über COMMODORE 64, EXECUTIVE und VC-20 sowie über unser neues Angebot an Peripheriegeräten, Software, Zubehör und Fachliteratur. Sie erhalten es gegen DM 3,- in Briefmarken.

BESTELL-COUPON

Einsetzen an DATA BECKER Merowingersstr. 30 4000 Düsseldorf

VC-20 INTERN je DM 63,-

64 INTERN je DM 63,-

FLOPPY BUCH je DM 40,-

per Nachnahme Zahlung

VC Info 3/83 DM 3,-

VC-20 TIPS & TRICKS je DM 49,-

64 TIPS & TRICKS je DM 49,-

64 TIPS & TRICKS je DM 49,-

Verrechnungsscheck liegt bei

in Briefmarken liegen bei

Namen und Adresse bitte deutlich schreiben

COMMODORE VC-20

CROWN JUBILEE (Fortsetzung aus HC 8/83)

```
1000 WA=4002 GE=300 GOTO2300
1070 WA=4402 GE=240 GOTO1930
1080 WA=4426 GE=160 GOTO2300
1090 WA=4446 GE=120 GOTO1930
1100 WA=4490 GE=60 GOTO1930
1110 WA=4514 GE=40 GOTO2300
1120 WA=4534 GE=30 GOTO1930
1130 IFSS<>0ANDSS>2THENPF=PF+300 GOSUB690:FORJ=0TO500 NEXTO'RETURN
1140 IFSS<>0THENG=300 WA=4352 GOTO2350
1150 REM RECHTELEISTE
1160 IFWA=4162THENG=0 SS=SS+50+. GOSUB2740:GOTO3040
1170 Y=PEEK(WA)*YY=PEEK(WA+1)
1180 POKEWA,Y+128 POKEWA+1,YY+128
1190 FORF=0TO5:POKE36870,15 POKE36874,240 FORX=0TO10 NEXTX POKE36874,250 FORR=0
TO10
1200 NEXTR POKE36874,230 FORX=0TO10 NEXTX:NEXTF POKE36874,0
1210 POKEWA,Y POKEWA+1,YY
1220 U=PEEK(4577):U1=PEEK(4578):U2=PEEK(4579)
1230 FORWF=0TO200 NEXTWF
1240 Q=0
1250 FR=WA-44
1260 Y=PEEK(FR) YY=PEEK(FR+1)
1270 GETX$:IFX$="H"THEN2220
1280 ZJ=INT(RND(1)*2)
1290 POKEFR,Y+128 POKEFR+1,YY+128
1300 GETX$:IFX$="H"THEN2220
1310 FORD=0TO10:NEXTD
1320 POKEFR,Y POKEFR+1,YY
1330 POKE36874,220
1340 POKE4577,U+128 POKE4578,U1+128 POKE4579,U2+128
1350 POKE36874,0
1360 GETX$:IFX$="H"THEN2220
1370 POKE4577,U POKE4578,U1 POKE4579,J2
1380 Q=Q+1:IFQ=41THEN2200
1390 GOTO2050
1400 IFSS=1ORSS=2THENS=SS-1
1410 POKE36870,0 PF=PF+GE:GOSUB690 SQ=SQ+1 SS=SS+50 GOSUB2740:RETURN
1420 POKEFR,Y POKEFR+1,YY POKE4577,U POKE4578,U1 POKE4579,U2 POKE36874,0 POKE368
70,0
1430 RY=INT(RND(1)*2)
1440 IFZLK>R THEN2290
1450 WA=FR GE=GE*2
1460 IFGE=0THENSQ=SQ*2
1470 IFGE=450THENG=0 SQ=3
1480 GOTO1930
1490 POKE36870,15 POKE36876,240 FORG=0TO80:NEXTO POKE36875,220
1500 FORG=0TO80 NEXTO POKE36876,200 FORG=0TO80 NEXTO
1510 POKE36876,180 FORG=0TO150:NEXTO:POKE36876,0 POKE36870,0
1520 GE=0 SQ=0 GOTO1820
1530 IFSS<>0ANDSS>2THENPF=PF+300 GOSUB690 FORG=0TO500 NEXTO RETURN
1540 IFSS<>0THENG=300 WA=4352
1550 REM LINKE LEISTE
1560 IFWA=4162THENG=0 SS=SS+50+1 GOSUB2740:GOTO3040
1570 Y=PEEK(WA)*YY=PEEK(WA+1)
1580 POKEWA,Y+128 POKEWA+1,YY+128
1590 FORF1=0TO5:POKE36870,15 POKE36874,240 FORX=0TO10:NEXTX POKE36874,250 FORR=0
TO10
1600 NEXTR POKE36874,230 FORX=0TO10 NEXTX:NEXTF1 POKE36874,0
1610 POKEWA,Y POKEWA+1,YY
1620 U=PEEK(4558):U1=PEEK(4559):U2=PEEK(4560)
1630 FORWF=0TO200 NEXTWF
1640 Q=0
1650 FR=WA-44
1660 Y=PEEK(FR) YY=PEEK(FR+1)
1670 GETX$:IFX$="H"THEN2530
1680 ZU=INT(RND(1)*2)
1690 POKE36870,15 POKE36874,250
1700 POKEFR,Y+128 POKEFR+1,YY+128
1710 GETX$:IFX$="H"THEN2530
1720 FORD=0TO10:NEXTD
1730 POKEFR,Y POKEFR+1,YY
```

COMMODORE VC-20

```
2540 POKE36874,220
2550 POKE4559,U+128:POKE4559,U1+128:POKE4560,U2+128
2560 POKE36874,B
2570 GETX$ IFX$="B"THEN2630
2580 POKE4559,U POKE4559,J1:POKE4560,U2
2590 Q=Q+1:IFQ=41THE 42610
2600 GOTO2450
2610 IFSS=1ORSS=2THENS=SS-1
2620 POKE36874,B PF=PF+GE @SUB690 SO=SO+1 SS=SS+SO:OSUB2740 RETURN
2630 POKEFR,Y:POKEFR+1,VV POKE4559,U:POKE4560,U1:POKE4560,U2:POKE36874,B POKE368
74,B
2640 RY=INT(RND*1)*2:
2650 IFZJORYTH=NS700
2660 WA=FR DE=DF*2
2670 IFDE=3THENS0=SO*2
2680 IFDE=50THENS0=0 SO=5
2690 GOTO2350
2700 POKE36874,15 POKE36876,240 FORG=0TO99 NEXT0 POKE36876,220
2710 FORG=0TO99 NEXT0 POKE36876,200 FORG=0TO99 NEXT0
2720 POKE36876,180 FORG=0TO150 NEXT0 POKE36876,0 POKE36070,B
2730 DE=0:SO=0:GOTO1820
2740 REM SONNERSPIELE
2750 IFSS>49THENS=1
2760 PRINT"#####"
2770 IFSS<10THENPRINT"#####SS"1000," RETURN
2780 IFSS<100THENPRINT"#####SS"1000," RETURN
2790 IFSS=100THENPRINT"#####SS"1000," RETURN
2800 SS=100:GOTO2750
2810 PRINT"#####SONNERSPIELE" RETURN
2820 PRINT"#####SONNERSPIELE" RETURN
2830 REM SERIE
2840 PF=PF+300 @SUB690:IFXS=1THENRETURN
2850 POKE36874,B
2860 FORD=0TOINT(50*(1)*50)+90
2870 GETX$
2880 H=INT(RND*1)*3+1
2890 K=INT(RND*1)*126+125
2900 POKE36874,K
2910 ONI-GOTO2950,2960,2970,2980,2990,3000,3010,3020
2920 IFX$="B"THEN2930
2930 NEXTD
2940 GOTO3030
2950 PRINT"#####",FORG=0TO99 NEXT0 PRINT"100" GOTO2920
2960 PRINT"#####",FORG=0TO99 NEXT0 PRINT"6" GOTO2920
2970 PRINT"#####",FORG=0TO99 NEXT0 PRINT"40" GOTO2920
2980 PRINT"#####",FORG=0TO99 NEXT0 PRINT"3" GOTO2920
2990 PRINT"#####",FORG=0TO99 NEXT0 PRINT"5" GOTO2920
3000 PRINT"#####",FORG=0TO99 NEXT0 PRINT"20" GOTO2920
3010 PRINT"#####",FORG=0TO99 NEXT0 PRINT"10" GOTO2920
3020 PRINT"#####",FORG=0TO99 NEXT0 PRINT"50" GOTO29
20
3030 POKE36874,B POKE36876,15
3040 N=INT(RND*1)*100+1
3050 IFA=10RA=2THEN3090
3060 IFA=30RA=4THEN3090
3070 GOTO310
3080 PRINT"#####",FORG=0TO99 NEXT0 SS=SS+100 GOTO3100
3090 PRINT"#####",FORG=0TO99 NEXT0 SS=SS+51 GOTO3100
3100 PRINT"#####",OSUB2740 GOTO3840
3110 IFA<7THENS0=40 WA=4286:GOTO2350
3120 IFA<15THENS0=20 WA=4250:GOTO2350
3130 IFA<30THENS0=10 WA=4234:GOTO2350
3140 B=INT(RND*1)*3+1
3150 IFB=1 THENS0=3 WA=4250:GOTO2350
3160 IFB=2 THENS0=5 WA=4234:GOTO2350
3170 IFB=3 THENS0=6 WA=4214:GOTO2350
3180 IFX$=J THEN2830
3190 POKE36874,15
3200 J=INT(RND*1)*100+1
3210 IFJ=10RJ=2THENL=4152
3220 IFJ=30RJ=4THENL=4286
3230 IFJ<80ANDJ>4 THENL=4250
3240 IFJ<150ANDJ>7 THENL=4234
3250 IFJ<300ANDJ>14 THENL=4234
```

COMMODORE VC-20

```
3260 IF J<50 AND J>29 THEN L=4320
3270 IF J<70 AND J>49 THEN L=4420
3280 IF J<90 AND J>69 THEN L=4470
3290 IF J>89 THEN L=4514
3300 IF SS<>0 AND J>49 THEN L=4382
3310 FOR J=0 TO 6
3320 FOR I=4514 TO 4628 STEP 44
3330 IF L=6 AND L=1 THEN R=400
3340 POKE I, (PEEK(I)+128): POKE I+1, (PEEK(I+1)+128)
3350 POKE 36874, INT(I/20)
3360 FOR W=0 TO 20: NEXT W
3370 POKE I, (PEEK(I)-128): POKE I+1, (PEEK(I+1)-128)
3380 NEXT I
3390 NEXT L
3400 WA=L
3410 IF WA=4514 THEN VE=40
3420 IF WA=4470 THEN VE=90
3430 IF WA=4426 THEN VE=160
3440 IF WA=4382 THEN VE=300
3450 IF WA=4338 THEN VE=0: SO=7
3460 IF WA=4294 THEN VE=0: SO=10
3470 IF WA=4250 THEN VE=0: SO=20
3480 IF WA=4206 THEN VE=0: SO=40
3490 IF WA=4152 THEN VE=0: SO=80
3500 GOTO 3350
3510 IF X=1 THEN R=30
3520 POKE 36878, 15
3530 J=INT(RND(1)*100)+1
3540 L=J, URJ=21 THEN L=4152
3550 IF J=30 OR J=4 THEN L=4226
3560 IF J<90 AND J>4 THEN L=4270
3570 IF J<150 AND J>7 THEN L=4314
3580 IF J<30 AND J>14 THEN L=4358
3590 IF J<50 AND J>29 THEN L=4402
3600 IF J<70 AND J>49 THEN L=4446
3610 IF J<90 AND J>69 THEN L=4490
3620 IF J>89 THEN L=4534
3630 IF SS<>0 AND J>49 THEN L=4402
3640 FOR L=0 TO 6
3650 FOR I=4534 TO 4648 STEP 44
3660 IF L=6 AND L=1 THEN R=370
3670 POKE I, (PEEK(I)+128): POKE I+1, (PEEK(I+1)+128)
3680 POKE 36874, INT(I/20)
3690 FOR W=0 TO 20: NEXT W
3700 POKE I, (PEEK(I)-128): POKE I+1, (PEEK(I+1)-128)
3710 NEXT I
3720 NEXT L
3730 WA=L
3740 IF WA=4534 THEN VE=30
3750 IF WA=4490 THEN VE=60
3760 IF WA=4446 THEN VE=120
3770 IF WA=4402 THEN VE=240
3780 IF WA=4358 THEN VE=0: SO=3
3790 IF WA=4314 THEN VE=0: SO=6
3800 IF WA=4270 THEN VE=0: SO=12
3810 IF WA=4226 THEN VE=0: SO=24
3820 IF WA=4182 THEN VE=0: SO=48
3830 GOTO 3510
3840 FOR RK=1 TO 59
3850 POKE 36878, 15
3860 IF M4(RK)=0 THEN R=3910
3870 IF M4(RK)=1 THEN GOSUB 3970: GOTO 3920
3880 IF M4(RK)=2 THEN GOSUB 3980: GOTO 3920
3890 POKE 36876, M4(RK): POKE 36875, M4(RK)
3900 GOSUB 3940
3910 REM
3920 NEXT RK
3930 POKE 36878, 0: POKE 36876, 0: POKE 36875, 0: RETURN
3940 W=8: IF RK=27 OR RK=56 THEN W=1
3950 FOR E=15 TO 5 STEP -1: POKE 36870, E: FOR U=0 TO 4: NEXT U: NEXT E
3960 FOR D=0 TO 13: NEXT D: POKE 36876, 0: POKE 36875, 0: RETURN
3970 FOR R=0 TO 150: NEXT R: RETURN
3980 FOR R=0 TO 250: NEXT R: RETURN
```

Chip Out

für den Dragon 32

Break-Out-Spiele wurden schon für viele Computer geschrieben. Homecomputer bringt Ihnen in dieser Ausgabe eine neue Version, die mit dem Dragon 32 entwickelt wurde.

Bei Chip Out benötigt man zum Spielen einen Joystick. Mit diesem steuert man einen Schläger, der die 5, zur Verfügung stehenden, Bälle jeweils

ins Spielfeld zurückschleudert. Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Punkte durch Herausbrechen von Mauersteinen zu erreichen.

Neue Bälle erhält man durch Drücken des Knopfes am Joystick.

```

10 REM *****
20 REM  CHIP OUT
30 REM *****
40 GOSUB 200
50 BX=BX+(JOYSTK(0)<20 AND BX>0)-(JOYSTK(0)>40 AND BX<27)
60 IF BX>26 THEN BX=26
70 IF BX<1 THEN BX=1
80 PRINT$416+BX, E$; RETURN
90 GOSUB 50
100 TP=BF+BD: IF TP>1503 THEN 170 ELSE IF PEEK (TP)=120 THEN POKE BF,120:POKE TP,.31:BP=TP:GOSUB
110 GOSUB 50
120 IF PEEK(TP)=245 THEN BD=BD-2:GOTO90
130 IF PEEK (TP)=140 THEN BD=-32+(BD=31)-(BD=33):IF SC-MX 60 THEN MX=SC:GOSUB 450:GOTO 90 ELSE G
140 IF PEEK(TP)>143 AND PEEK(TP)<230 THEN POKE TP,120:SC=SC+1:PRINT$489," ";PRINT USING "#### ;R
150 IF PEEK (TP)=255 THEN BD=(-BD)+2*(BD<-32)-2*(BD>-32):GOTO90
160 IF PEEK (TP)=250 THEN BD=BD-2:GOTO90
170 SOUND 3,10:POKEBF,120:BL=BL-1:IF BL=0 THEN 390 ELSE PRINT$500," ";PRINT USING "# ;BL;
180 PRINT $416,STRING$(32,123);
190 GOTO 230
200 CLS:PRINT$400,STRING$(32,255):FORI=0 TO 352 STEP 32:PRINT$1,CHR$(240):PRINT$1+31,CH
210 GOSUB 450
220 SC=0:BL=5
230 BP=1217+RND(10):BD=33
240 PRINT$480,"PUNKTE";PRINT$502,"BAELLE";PRINT$509," ";PRINT USING"#";BL;
250 D$=CHR$(120)+STRING$(3,140)+CHR$(120):BX=10:PRINT$416+BX, E$;
260 GOSUB 50:IF (PEEK(65200) AND1)>0 THEN 260
270 GOTO 90
280 CLS:PRINT"*** CHIP OUT ***"
290 PRINT:PRINT"CHIP OUT IST EINE NEUE VERSION"
300 PRINT"DES BEKANNTEN 'BREAK OUT'."
310 PRINT"DIE STEUERUNG DES SCHLÄGERS"
320 PRINT"ERFOLGT MIT JOYSTICK 0."
330 PRINT"IHMEN STEHEN 5 BAELLE ZUR"
340 PRINT"VERFÜGUNG. DIESE WERDEN AUF"
350 PRINT"KNOPFDRUCK AUSGEWORFEN."
360 PRINT:PRINT"DRUECKF TASTE 1"
370 IF INKEY$="" THEN 3,0
380 GOTO 200
390 CLS
400 PRINT "SIE ERREICHTEN 'SC'PUNKT="
410 F=0:PRINT$448,"NOCH EIN SPIEL ?"
420 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 420
430 IF Z$="N" AND F=0 THEN PRINT$416,"SIND SIE SICHER":F 1:GOTO420 ELSE IF Z$="N" THEN CLS:END
440 GOTO200
450 FORI=65 TO 161 STEP 32:PRINT$1,STRING$(30,(143+(I-1)/2));
460 NEXTI:RETURN
470 END

```

Säulen

für den Dragon 32

Das Spiel "Säulen" zeigt, daß man mit dem Dragon 32 und seinem einfachen, aber vielseitigen Basic, interessante, graphisch ansprechende Programme entwickeln kann.

Mit Hilfe eines Cursors, der mit den Pfeiltasten gesteuert wird, muß der Spieler versuchen zu steigende Säulen

wieder herabzudrücken. Gelingt dies einmal nicht, endet das Spiel. Eine Punktzahl, entsprechend dem

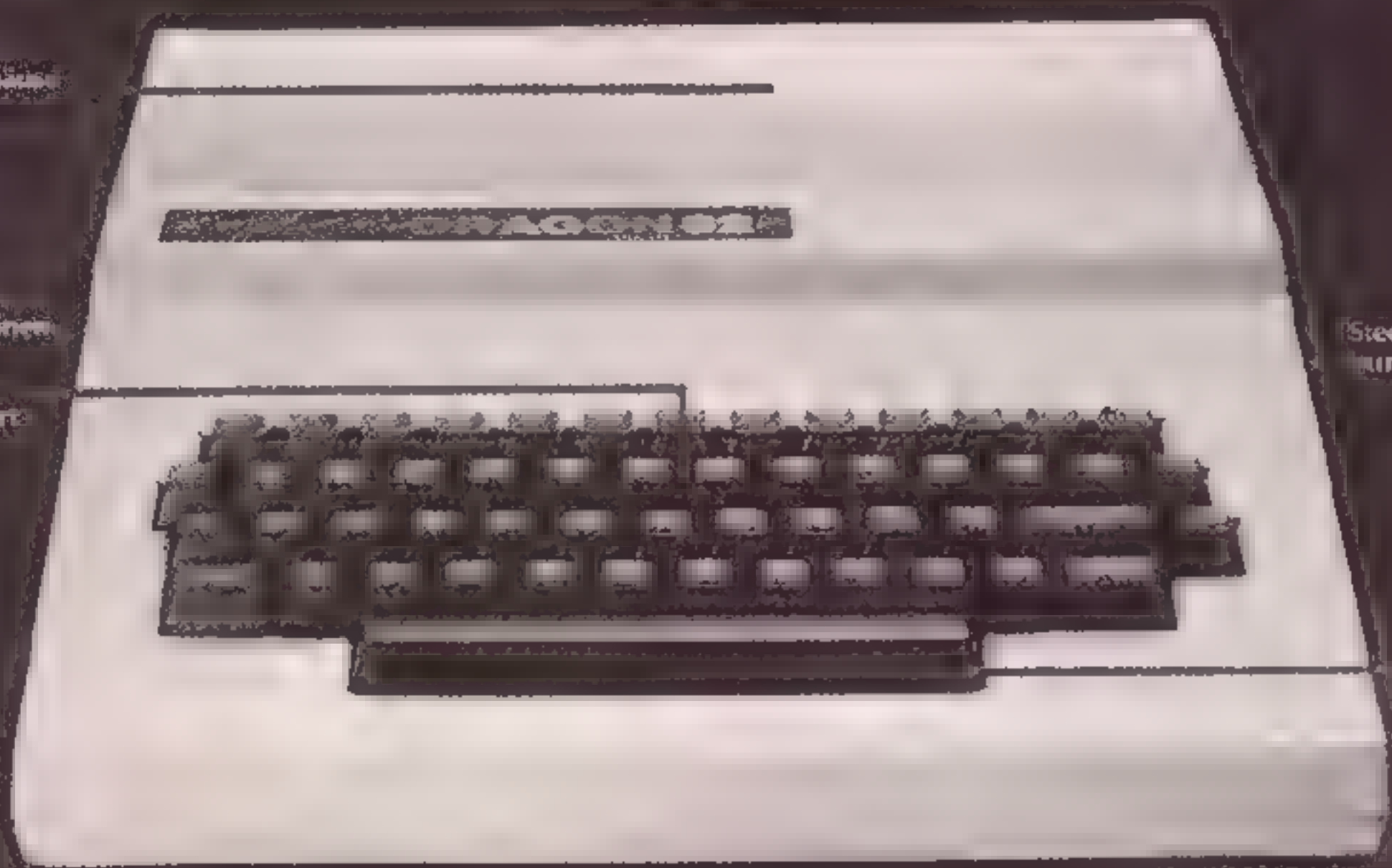
Schwierigkeitsgrad, wird ausgegeben



```

0 REM *****
10 REM *** SAEULEN ***
20 REM *****
30 CLEARB:CLS:PMD=4,1:PCLS0
50 LINE (25,175)-(108,108),PSET:LINE-(176,96),PSET:LINE-(120,20),PSET:LINE-(150,96),PSET:LINE-(160,108),PSET:LINE-(25,175),PSET
60 PAINT(110,110),5,5:PMD=4.5:SCREEN1,1:PCLS0
70 LINE(60,65)-(196,130),PSET,B:PAINT(62,67),5,5
80 FOR I=1 TO 40
90 X1=RND(255):X2=RND(255):Y1=RND(191):Y2=RND(191):LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),PSET:SDUND255,1:NEXT I
100 DRAW"BM72,B4;C0=59;LSD5R5D5L5BK OL10R5D5L5R5D5BP5U10D10RDU10BR0C10R5BR0R7L5U5R5L5L5R5BR5D10U
10F10L10"
110 DRAW B*8b,77;C0:LJD1R1U1BR1D1R1U1L1"
120 PLAY"T10V3102BFEDDEDFEDDD"
130 CLS:PRINT$40,"ANLEITUNG":PRINT
140 PRINT MIT HILFE EINES 'CURSOR'
150 PRINT"MESSEN SIE VERSUCHEN, DIE"
160 PRINT"AUFZUGICHTENDEN SAEULEN HERUNTER-"
170 PRINT"ZUDRUECKEN.DAS SPIEL IST BEENDET:"
180 PRINT"WENN EINE SAEULE DEN OBEREN RAND:"
190 PRINT"ERREICHT HAT."
200 PRINT"DER 'CURSOR' WIRD MIT HILFE DER"
210 PRINT"PFEILTASTEN GESTEUERT !"
220 PRINT:INPUT "SCHWIERIGKEITSGRAD (1 ODER 2)";L
230 IF L<>1 AND L<>2 THEN 220
240 PLAY"T250V31"
250 CLS:S=0: XG=20: YG=2
260 FOR I=0 TO 31:POKE(1074+I),175:POKE(1024+I+430),191:NEXT I
270 FOR J=1 TO 10:W(J)=1024+479+3+J:NEXT J
280 FOR I=0 TO 50:FOR K=0 TO 2
290 FORM=1 TO 2:FORN=1702
300 IF I<11 THEN Z=I ELSE Z=10
310 FOR J=1 TO Z
320 W=W(J)+32
330 IF PEEK(W)<>113 THEN POKE W,191:W(J)=W:IF PEEK(W-32)=175 THEN 420
340 GOSUB 590
350 S=S+5*Z:NEXT J
360 IF I>1 THEN GOSUB 590
370 NEXT I
380 IF I>5 THEN GOSUB 590
390 NEXT M
400 IF I>8 THEN GOSUB 590
410 NEXT L,1
420 FOR DL=0 TO 100:NEXT DL
430 PMD=4,1
440 FOR F=1 TO 3:SCREEN1,1:PLAY"05BAGFE":FOR DL=0 TO 100:NEXT DL:SCREEN1,0:PLAY"05EFGAB":NEXT F
450 CLS:PRINT$32," IHRE PUNKTZAHL : ";S
460 IF S<=HS(5) THEN GOTO 530
470 PRINT
480 INPUT"WIE IST IHR NAME ";N$(5)
490 HS(5)=S:FOR J=5 TO 2 STEP-1
500 IF HS(J)<=HS(J-1) THEN 520
510 T=HS(J-1):T#=N$(J-1):HS(J-1)=HS(J):N$(J-1)=N$(J):HS(J)=T:N$(J)=T#
520 NEXT J
530 PRINT:PRINT"PUNKTESTAND:";PRINT
540 FOR I=1 TO 5
550 PRINTN$(I);TAB(20);HS(I);NEXT I
560 PRINT$454,"NOCH EIN SPIEL (J/N)";:INPUT Q#
570 IF Q#=J THEN 130
580 END
590 POKE(1024+XG+32*YG),207
600 XG=XG+3*(PEEK(347)=223 AND XG>3 AND PEEK(1021+XG+32*(YG-1))>191)+3*(PEEK(344)=223 AND XG<78
AND PEEK(1027+XG+32*(YG-1))<>191)
610 YG=YG+2*(PEEK(341)=223 AND YG>2)-(PEEK(342)=223 AND YG<14)
620 IF PEEK(1024+XG+32*YG)=191 THEN K=INT((XG+1)/3):W(K)=W(K)+32
630 IF PEEK(1021+XG+32*YG)=191 THEN PLAY"02BAG"ELSE PLAY"04CC"
640 POKE(1074+(G+32*YG),143:RETURN

```



flaches
moderne Gehäuse

professionelle
Schreibmaschine
Tastatur
für hohen
Schreibkomfort

Steckmodul- (ROM)
und Erweiterungs-
buchse

Funktions-
sicherheit
jeder Taste für
20 Millionen
Anschläge

- LEICHT VERSTÄNDLICH

Der DRAGON 32 ist ein lebender Beweis dafür, daß man keine „Expertise in Computer-Chinesisch“ sein muß, um ein Computer-Fachmann zu werden. Zusammen mit ihm erhalten Sie eines der am einfachsten zu verstehenden Programmierhandbücher für Basic (der am weitesten verbreiteten Programmiersprache der Welt) das in einem Heimcomputer geschrieben wurde.

Jeder Schritt, jede Erläuterung ist auch für Anfänger leicht verständlich. In wenigen Minuten können Sie bereits ein einfaches Programm schreiben, in wenigen Stunden werden Sie fasziniert sein von den Möglichkeiten, die sich Ihnen bieten.

Im Kurs-Handbuch sind 60 Programme eingebaut, die Ihnen eine neue Welt erschließen - mit Hilfe des vielseitigen und leistungsstarken DRAGON 32.

- SOFORT EINSATZBEREIT

Sie müssen nicht gleich mit dem Programmieren anfangen. Es gibt ein ständig wachsende Anzahl weiterer Programme auf normalen Rekorder-Kassetten und Steckmodulen. Sobald Sie Ihre ersten Programme schreiben, können diese bequem auf normalen Kassetten gespeichert werden.

Dazu einfach Ihren Kassettenspieler mit dem DRAGON 32 verbinden und mit jeweils einem einzigen Befehl erhalten Sie Zugang zu den phantastischen Möglichkeiten eines Familien-Computers!

- BRINGT FARBE INS PROGRAMMIEREN

Neun Farben bringen Leben auf den Bildschirm. Die äußerst leistungsfähige Programmiersprache

Microsoft Extended Colour Basic ermöglicht es, mit einfachen Befehlen Vorder- und Hintergrundfarben zu bestimmen, einer einzelnen Farbtypen auf den Bildschirm zu bringen oder auch die ganze Fläche auszumalen.

- EIN GRAFIKER

Eine besondere Stärke des DRAGON 32 sind seine einfach zu handhabenden, erstaunlichen Grafik-Fähigkeiten: 8 Grafik-Bildschirmseiten, 5 verschiedene Auflösungen von 512 Textstellen (16x32) bis zu 49152 Bildschirmpunkten (192x256). Mit einfachen Grafik-Befehlen können Sie Linien, Rechtecke, Quadrate, Bögen, Ellipsen oder Kreise zeichnen oder Sie entwerfen eine Gestalt und ändern dann deren Maßstab von 1/4 ihrer Größe auf 15fache Vergrößerung! Die Grafik läßt sich zusätzlich auch noch über vier rechteckige Positionen drehen.

- IST MUSIKALISCH

Volle 5 Oktaven stehen Ihnen für Musik und Sprachsynthese zur Verfügung. Melodien sind leicht zu programmieren und Klangeffekte beleben die Handlung in Programmen.

Natürlich können Sie mit dem DRAGON 32 auch komponieren: Sie geben Noten, Vorzeichen, Tempi etc. ein - der Computer spielt Ihnen das komponierte Lied vor.

- FLEXIBEL UND LEICHT ZU BEDIENEN

Die Programmiersprache Microsoft Extended Colour Basic bietet dem Programmierer unzählige Ge-

staltungsmöglichkeiten. Ein komfortabler Zeilen-Editor gestattet zügiges Korrigieren von Programmen.

- EIN ANPASSUNGSFÄHIGER COMPUTER

Das Design des DRAGON 32 ist so anpassend, daß er sich überall sehen lassen kann. Aufgrund seiner hervorragenden Fähigkeiten kann er auch in der Schule oder im Büro eingesetzt werden. Der DRAGON 32 stellt sicher, daß Sie mit der schnelllebigen Welt der Microcomputer Schritt halten.

- EIN QUALITÄTSERZEUGNIS

Der DRAGON 32 besitzt eine professionelle Schreibmaschine-Tastatur, über die Sie die Programme, Spiele und Befehle an den Computer eingeben. Die Tastatur - bei Computern der untersten Preisklasse mit einer Schwachstelle - ist für starke Beanspruchung ausgelegt. Die Funktionssicherheit jeder Taste bestand den Test von 20 Millionen Anschlägen. Mit dem Zeilen-Editor bietet der DRAGON 32 die Möglichkeit Programme besonders schnell und leicht zu schreiben.

- VIELSEITIG UND AUSBAUFÄHIG

Der DRAGON 32 besitzt serienmäßig Anschlüsse für viele Zusatzgeräte zum Ausbau des Systems:

- 2 Eingänge für Joysticks (Spielhebel), ideal für viele Spiele
- Anschlußbuchse für handelsüblichen Kassettenspieler zum Speichern Ihrer Programme auf normalen Kassetten. Eingang für ROM-Steckmodule, die unmittelbar und schnell gelesen werden

Anspruchendes
flaches Design

Reset-Knopf

Joystick/Spielhebel-
Anschlüsse

Centronics-
Druckeranschluss

Stichse für
Kassettenrekorder

Anschluss für
Fernseher (UHF)

Netzgerät-Eingang

Ein/Aus-Schalter
Anschluss für
Farbmonitor

- Centronics-Schnittstelle zum Anschließen eines Druckers, damit Sie Programme, Listen usw. drucken können.
- Farbfernseh Ausgang und zusätzlicher Monitor Ausgang, damit sie Fernsehgerät oder Monitor oder beides gleichzeitig anschließen können.

WÄCHST MIT IHREN ANSPRÜCHEN

- Sie können die Speicherkapazität (RAM) Ihres DRAGON 32 auf 64 K erweitern lassen.
- In Kürze kommt das DRAGON Floppy-Disk-System mit Steuermodul und bis zu zwei Disketten-Laufwerken.
- Noch 1983 erscheint ein Ausbausystem, das Ihnen die Wahl folgender Erweiterungen gibt:
 - Disketten-Betriebssystem (anstelle des Steckmoduls)
 - RS 222-Schnittstelle für Netzwerke
 - Zusätzlicher 8-Bit-Mikroprozessor zur Nutzung einer Vielzahl von Programmen für Beruf und Freizeit.

SEINE PROGRAMME (SOFTWARE)

Viele der bekanntesten Computerspiele der Welt sind als fertige Programme für den DRAGON 32 erhältlich. Von Schach über Kämpfe mit Geistern bis hin zu fesselnden Abenteuern. Die ganze Familie kann spielend die Computerwelt entdecken und mit sinnvollen Programmen, wie Budget, Adressen, persönliche Finanzen und anderen Programmen alle die Möglichkeiten moderner Computertechnologie ohne viel Schwierigkeiten nutzen. Die leicht verständlich geschriebenen Anleitungen machen den

Einstieg in die „Computerwelt“ kinderleicht.

EIN EUROPÄISCHER COMPUTER

Der DRAGON 32 wurde in Swansea, im Westen Großbritanniens von einem Fach-Team für Computertechnik von DRAGON Data Ltd. entwickelt. Die ganze Erfahrung jahrzehntelanger Entwicklung und Produktionstätigkeit steht hinter dem DRAGON 32 und stellt dadurch seine kontinuierliche Weiterentwicklung sicher.

TECHNISCHE EINZELHEITEN

- Hochmoderner Mikroprozessor 6809E
 - Serienmäßiger Anwenderspeicher (RAM) 32K, erweiterbar auf 64K. Noch 26K frei verfügbar bei 4 Seiten hochauflösender Grafik.
 - Serienmäßig die erweiterte Basic-Version „Microsoft Extended Colour Basic“ (Microsoft Basic ist die gebräuchlichste Basic-Version der Welt).
- DIE VORZÜGE:**
- hochentwickelte Grafikbefehle wie SET, LINE, DRAW, CIRCLE, PAINT
 - komfortable Ausgabe mit PRINT, PRINT US NG
 - umfassende Ton- und Geräuscherzeugung mit SOUND, PLAY
 - automatische Fernsteuerung des Kassettenspeichers
 - volle Edit-Funktion mit Insert, Delete, Charge
- BILDSCHIRM-AUSGABE:
 - 9 Farben
 - 5 verschiedene Auflösungsgrade von 512 Textstellen (16x32) bis 49152 Bildschirmpunkten

- (192x256) bei hoher Auflösung
- Mehrfernsehgerät (UHF) und/oder Farbmonitor
- TASTATUR:
 - Tastatur in professioneller Qualität und Norm, wie sie EDV-Eingabeterminals verwendet wird
 - weicher, angenehmer Anschlag
 - hoher Schreibkomfort
 - Funktionsicherheit jeder Taste für 20 Millionen Anschläge
- EINFACHE STECKANSCHLÜSSE FÜR:
 - 2 Joysticks/Spielhebel
 - handelsüblichen Kassettenrekorder (einschl. Start/Stop)
 - Drucker (Centronics-Parallel)
 - Steckmodule
- 190-seitiges „Basic-Programmierhandbuch und Anleitung im Preis enthalten“

Computerversand H. Schädel
 Albert-Schweitzer-Str. 6
 3436 Meesich Lichtenau
 Tel.: 05607-4503
 Preisangaben incl. MwSt., Porto und Verpackung.
 Lieferung gegen Scheck oder per Nachnahme.
 Angebot freibleibend.

Ihr DRAGON 32 kostet nur 798,- DM
 Ausführliche Liste mit Informationen über Software-Module und Kassetten liegt jeder Bestellung bei.

Software-Service

Programme auf Diskette und Kassette

Nicht jeder Leser hat die Zeit und die Geduld, alle Programme, die er gerne hätte, in sein Gerät einzutasten. Wir haben uns deshalb überlegt, daß es das einfachste ist, wenn wir die Programme, die wir ohnehin auf Diskette oder Kassette vorliegen haben, diesem Leserkreis zum Selbstkostenpreis (Kopierenaufwand, Datenträger, Porto, Verpackung und Mehrwertsteuer) anbieten.

Es genügt jeweils die Angabe eines Suchwortes, z.B.: VC-20-Disk Heft 5 oder Sinclair-Kassette Heft 5.

Bestellungen Inland:

Gegen Einsendung eines Schecks oder Vorauszahlung auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege, Bankleitzahl 522 500 30 Kto.-Nr 45 22 934 senden wir Ihnen die gewünschten Programme schnellstmöglich zu.

Bestellungen Ausland:

Nur Vorkasse, Schein (Kassette 10,- DM, Diskette 20,- DM) Keine Schecks oder Überweisungen!

Lieferung noch nicht erhalten!

Bei Überweisung auf unser Konto kann es bis zu 2 Wochen dauern, bis wir Ihre Bestellung in Händen haben. Oft passiert es, daß auf der Überweisungsdurchschrift weder Name, noch Ort, noch Art der Bestellung zu erkennen sind. Schreiben Sie uns! (An alle kosten wie Geld und Umlagen weil kann Schriftvergleiche nicht möglich sind, kein Ergebnis)

Wenn es bei uns besonders hektisch zugeht, kann es schon mal passieren, daß es mit der Lieferung etwas länger dauert. Vergessen Sie bitte nicht: Der Kassettenservice ist ein zusätzlicher Service von uns, der Ihnen, dem Leser, Tipparbeiten ersparen soll (Sie können den Versuch einer anderen Zeitschrift, dieses per Lichtgriffel zu ermöglichen). Wir tun unser möglichstes. Aber Pannen sind nie ausgeschlossen. Bitte haben Sie in solchen Fällen Verständnis.

aus Heft 9/83

TI-99/4A K 8,- DM
Spielautomat
Fallschirmspringer

ZX-81 K 10,- DM
Ganymed
Maschinen-Programm-Loader
Schwarzes Loch

Commodore 64 K 8,- DM
Weltraumschlacht
Wildwasser

VC-20 K 10,- DM
Joypainter
Survival
Star Tramp

Apple II D 16,- DM
Kugellabyrinth
Gärtner

aus Heft 10/83

C 64 K 10,- DM
Phoenix
Invalens
Fallschirm

Apple II D 15,- DM
Helicopter-Attack
Karylon

II 99/4A K 8,- DM
Knuffel
Mauerklauber

ZX-81 16K K 10,- DM
Memory
Lift
Drakulas Diamanten

Spectrum 16K K 8,- DM
Ufo
Lift

TRS-80 K 8,- DM
Quadrato

VC-20 K 8,- DM
Skipping Ball
Einsiedler

Dragon 32 K 8,- DM
Chip Out
Säulen

SPECTRUM SOFTWARE

Bestellen Sie noch heute unseren Katalog mit detaillierten Programmbeschreibungen sowie Soft- und Hardwaretips für den **Sinclair Spectrum** gegen Schutzgebühr von 3,- DM. Sofort lieferbar. Mehr als 100 verschiedene Kassetten frisch aus England importiert.

Die Lieferung durch Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme oder Vorkasse plus 5,- DM Versandkosten.

Die Auslieferung erfolgt am gleichen Tag des Bestelleingangs, wenn die gewünschte Kassette auf Lager ist.

Telefonische Bestellungen nimmt unser Anrufbeantworter entgegen. Tag und Nacht!

Fordern Sie auch unsere VC Softwareliste an.

Versandanschrift:

JOYSOFT

Bahnstr. 50, 4030 Ratingen

Telefon: 02102/25490

COMPUTERTAG

ERKELENZ

Amateure, Computerclubs, Schüler-AGs sowie Hersteller und Verlage aus der ganzen Bundesrepublik zeigen neueste Geräte, Programme, Projekte und Literatur für Beruf, Schule und Freizeit

Homecomputer



8./9. OKT. 1983

Ort: Gusanus-Gymnasium Erkelenz
Allgemeine Öffnungszeiten:
Samstag, 8. Oktober 1983, 10-18 Uhr
Sonntag, 9. Oktober 1983, 9-17 Uhr

Computer,
programmiert
zur Unterhaltung

(ÜBER)LEBEN IM ZEITALTER DER ELEKTRONIK

RAHMENPROGRAMM :

Für Computereinsteiger: Computerflohmärkte, Tauschbörse

Für Praktiker:

Computerwerkstatt des ZENTRUMs mit Datei-, Kalkulations- und Textverarbeitungsprogrammen in Aktion

Für Theoretiker: Literaturstand

Für Lehrer und Schüler:

Schüler AGs zeigen den Einsatz von Computern in der Schule
Infostand der LEHRER-ARBEITSGEMEINSCHAFT DES KREISES HEINBERG FÜR DIE ANWENDUNG VON MICROCOMPUTERN IN DER SCHULE

Für Audio- und Videofreunde:

Großbildprojektion

Ausstellung aktueller Geräte und Systeme

Vorführungen des AUDIOVISIONS-CLUBs im ZENTRUM

Für Spielfans:

Aktionenräume mit aktuellster Hard-/Software der führenden Hersteller zum Ausprobieren

- Spiele mit Computern
- Elektronikspiele und Schachcomputer
- »Telespiel 1983«

Für Alternative:

Ausstellung anspruchsvoller Erwachsenenspiele, Simulationsspiele, Denkspiele, Planspiele

Für die Kleinen:

Kindergarten der Spielothek mit Betreuern

Für Hungrige und Durstige: Cafeteria des ZENTRUMs

Für Alle: INFOSTAND des ZENTRUMs

Ganz aktuell: Die Bundespost zeigt »Bildschirmtext«. Besucher können sich unmittelbar beteiligen.

Nur am Samstag: Gastreferent Prof. Klaus Häfner aus Bremen

15-16 Uhr zum Thema »(ÜBER)LEBEN IM ZEITALTER DER ELEKTRONIK und über sein Buch »Die neue Bildungskrise«
19-20.30 Uhr zum Thema »Computer in der Schule« besonders für Lehrer, Eltern und Erzieher

Veranstalter: Computerarbeitskreis im ZENTRUM FÜR SPIEL- UND MEDIENPÄDAGOGIK e.V., Alte Volksschule Stahe, Bundesstraße, 5133 Gangelt-Stahe, Telefon 0 24 54 / 14 97

Eintritt: Erwachsene 1,- DM, Kinder / Jugendliche 0,50 DM



Gridder
für den VC-20 o. Erweiterung

Durch Nachfahren der Linien werden Rechtecke auf dem Bildschirm ausgefüllt. Sehr unterhaltsam, guter Sound.

Joystick- oder Tastenbedienung
DM 39,50



Der Fluch des Pharaos
für den VC-20 + 16K

Ein Abenteuerspiel in deutscher Sprache. Suchen Sie die verborgene Pyramide unter dem Sand der arabischen Wüste.

DM 19,50

Superfont 4.0

für den Commodore 64

Zeichengenerator zum einfachen Erstellen selbstdefinierter Zeichen. Gute Beschreibung und Dokumentation in englischer Sprache.

DM 38,--

NEW

**FOR THE
COMMODORE 64**

**SUPERFONT
4.0**

CASSETTE
Our new character generator lets you re-define and shape your own character sets! Full editing facilities and documentation.

SpriteMaker

für den Commodore 64

Zum Zeichnen und Speichern farbiger, mehrfarbiger Spritegrafiken, die auch in eigene Programme eingebaut werden können. Beschreibung in engl. Sprache.

DM 38,00

NEW

**FOR THE
COMMODORE 64**

**SPRITE
MAKER
64**

CASSETTE
Design and save beautiful multicoloured sprites, and use them in your own programmes! Full editing facilities and documentation.



Superscramble

für den Commodore 64

Superschnelles Arcadegame

DM 51,--



Gridder

für den Commodore 64

Beschreibung wie VC-20 Gridder

DM 51,--

Time Warp

für Atari 400/800

Superspannendes Adventure (englisch) sehr abwechslungsreich prima Grafik. Erhältlich als 16K-Kassette oder Diskette.

DM 78,--



Escape from Perileus

für Atari 400/800

Englisches Grafik & Textadventure. Wilder Flucht durch ein Labyrinth von Tunnels, um zu überleben. Erhältlich als 32K-Kassette oder Diskette.

DM 78,--

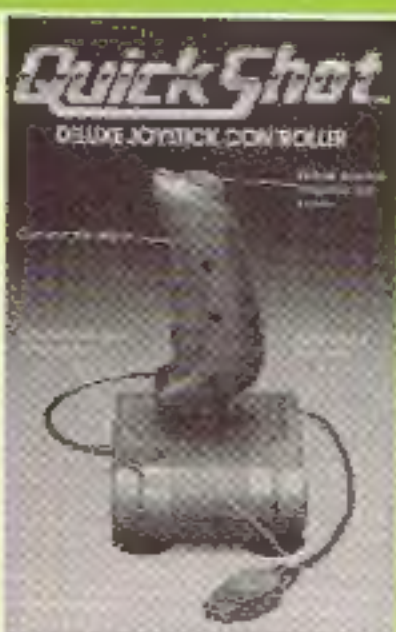


Kenon Raid

für Atari 400/800

Actionspiel 100%ig Maschinensprache. Besonders spielstark. Erhältlich als 32K-Kassette oder Diskette.

DM 78,--



De Luxe Joystick

„Quickshot“

für VC-20 und Atari

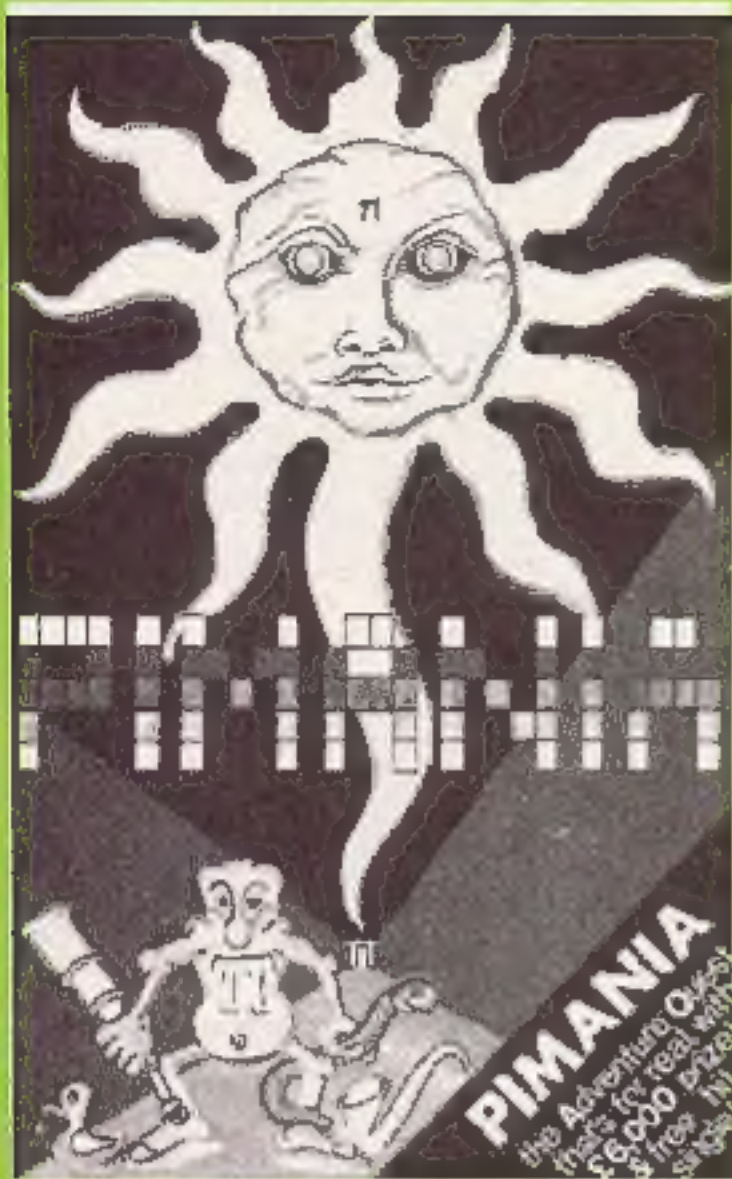
für schnellere Aktionen:

- 2 Feuerkröpfe zur Auswahl
- handgerecht geformter Knüppel
- sehr stabil
- extra langes Kabel

Preis pro Stück **DM 65,--**

WICOSOFT * Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 0 56 54 - 6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Hefes!



Pimania

für ZX 81 16K
für ZX Spectrum 48K
für Dragon 32

Das sensationelle Adventurespiel aus England. Bisher ist es noch niemandem gelungen, Pimanias Rätsel vollständig zu lösen. Dem ersten, dem dies gelingt, verspricht der Hersteller einen Preis von Pfund 5000 (z.Zt. ca. 24000.-DM). Pimania ist voller Musik, Cartoons, Songs und Tänzen. Geschossen wird hier nicht! Das Spiel kann eine Woche dauern oder auch ein ganzes Leben. Du findest eine Menge ungewöhnlicher, geheimnisvoller Dinge. Gut, daß Du das Spiel in jeder Phase saveen kannst, nachdem Du herausgefunden hast, wie! Die englische Computerszene hat Pimania zum besten Adventure, das jemals für Sinclair und Dragon Computer geschrieben wurde erklärt.

Auf der Cassette-Rückseite der Original-Pimania-Song mit Clai' Sinclair! and The Mystery Man.

Englischkenntnisse sind notwendig!

DM 39.50

DRAGON SPECTRUM

DOODLES & DUTCS

Das Spiel führt dich durch eine fantastische Welt, die von Doodles und Dutcs bewohnt ist. Du wirst viele Abenteuer erleben und viele Freunde finden.



Ein Preis-Wettbewerb wird ausgeschrieben. Der Sieger erhält ein Preisgeld von 5000 Pfund. Das Spiel führt dich durch eine fantastische Welt, die von Doodles und Dutcs bewohnt ist. Du wirst viele Abenteuer erleben und viele Freunde finden.

DM 19.50



Bunny plus E.T.a

für j. ZX-Spectrum
2 antikriegische Spiele auf einer Cassette. Auch bei E.T.a sind Englischkenntnisse von Vorteil.

DM 19.50

JETPAC

f. d. ZX Spectrum 16 & 48K
Die interstellare Transportkompanie liefert Ersatzteile für Raumschiffe zu allen Planeten. Sie als Testpilot müssen diese zusammenbauen und darauf vertrauen, daß sie wieder funktionstüchtig sind.

DM 32.--



Line up 4

für Dragon 32
Ein teuflisches Spiel aus einem bekannten Brettspiel entwickelt.

DM 32.--



PSSST

f. d. ZX Spectrum 16 & 48K
Eine völlig neue schöne Spielidee: Robbie Robot züchtet in seinem Garten wunderschöne Blumen. Mit verschiedenen Sprays versucht er die gefährlichen Insekten fernzuhalten, bevor diese die Pflanze aufessen.

DM 35.--



STRATEGIC COMMAND

für den DRAGON 32
Ein Strategiespiel für zwei Spieler, das enorme Geschicklichkeit erfordert. Ziel des Spieles ist es, die gegnerische Hauptstadt einzunehmen.

DM 39.50

WICOSOFT* Nordstraße 22 * 3443 Herleshausen * Tel. 05654-6182

Bitte benutzen Sie Bestellkarte im Innenteil des Heftes!



Skramble

für den VC-20 o. Erw.

Eine der besten Scramble-Versionen auf dem Markt. Superschnell. Tolle Grafik. Guter Sound. JoyStick oder Tastenbedienung.

DM 39.50



SPACE FORTRESS

für VC-20 o.Erw.

Schader am Bordcomputer. Aus deiner Bahn geworfen irrst Du zwischen Zeit und Raum umher und triffst auf die Basis der Sistorians. Zerstöre sie in einem mordenschen Kampf, bevor deren Schutzschild aufgebaut ist, und sie mit Hyperspace aus Deiner Galaxie verschwinden.

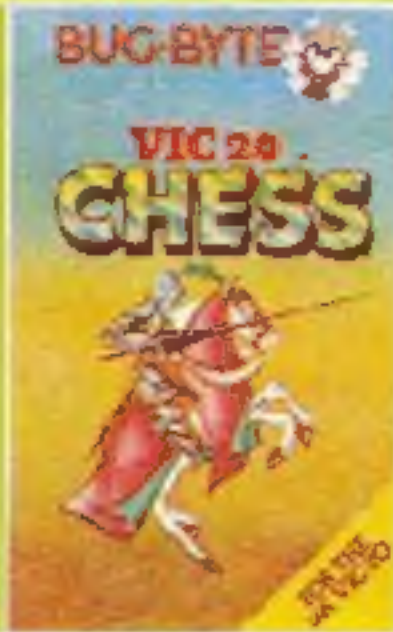
DM 39.50

Chess (Schach)

für den VC-20 + 16K

Preiswertes, leistungsfähiges Schachprogramm. Spielstärken von 0 bis 999 stufenlos wählbar. Einfache Zugangabe, auch Rochade, in passiert möglich. Aufzeichnen aktueller Spielstände auf Kassette.

DM 28.-



SPACE ATTACK

für den VC-20 o.Erw.

Ein Spiel, das Geschwindigkeit erfordert! Du als Pilot eines intergalaktischen Kriegsschiffes mußt Dir den Weg durch die Flotte der feindlichen Raumschiffe bahnen.

DM 39.50



MULTISOUND SYNTHESIZER

für den VC-20 o.Erw.

Der Synthesizer für alle Computermusik-Freaks! Extrem flexibel. Alle denkbaren Musik- und Spezialeffekte. 4 zu kombinierende Soundkomponenten vorhanden: Musik, Rhythmus, programmierbare Musik und Tonsphäre. Eine der stärksten Programme von ROMIK.

DM 39.50



SHARK ATTACK

für den VC-20 o.Erw.

Du schwimmst in dem von Haien bewohnten Meer, nachdem Du aus dem Piratenschiff entkommen bist. Deine einzige Waffe ist ein Netz, welches Du hinter Dir herziehst und mit dem Du die Haie fangen kannst. Hute Dich anzuhalten. Die Haie lauern genau auf Dich.

DM 39.50

MARTIAN RAIDER

für den VC-20 o.Erw.

Im Tiefflug rast Dein Jet über den Planeten und bekämpft die Städte der Marsianer. Zerstöre die Munitionslager, schieß die Ufos und Bodenraketen ab. Vorsicht vor der Meteoriten, denn jeder könnte Dein letzter gewesen sein.

DM 39.50



SEA INVASION

für den VC-20 o.Erw.

Bekämpfe die angreifenden Seeungeheuer solange Du kannst. Erlege der Wal, large Kraken, Schwertfische und Kraken.

DM 39.50



MOONS OF JUPITER

Du bist Commander einer galaktischen Flotte. Während die Flotte das Mutterschiff begleitet, sucht ein Raumschiff die Passage zwischen den Jupiternonden. Riskante Ausweichmanöver sind nötig. Achte auf die Ufo der Gologs. Sie wollen Dich vernichten.

DM 39.50



Jumpin Jack

für den VC-20 o. Erw.

Das beliebte Fröschspiel in perfekter Aufmachung. Ein Spiel - nicht nur für Grüne.

DM 45.50

Händleranfragen erwünscht.



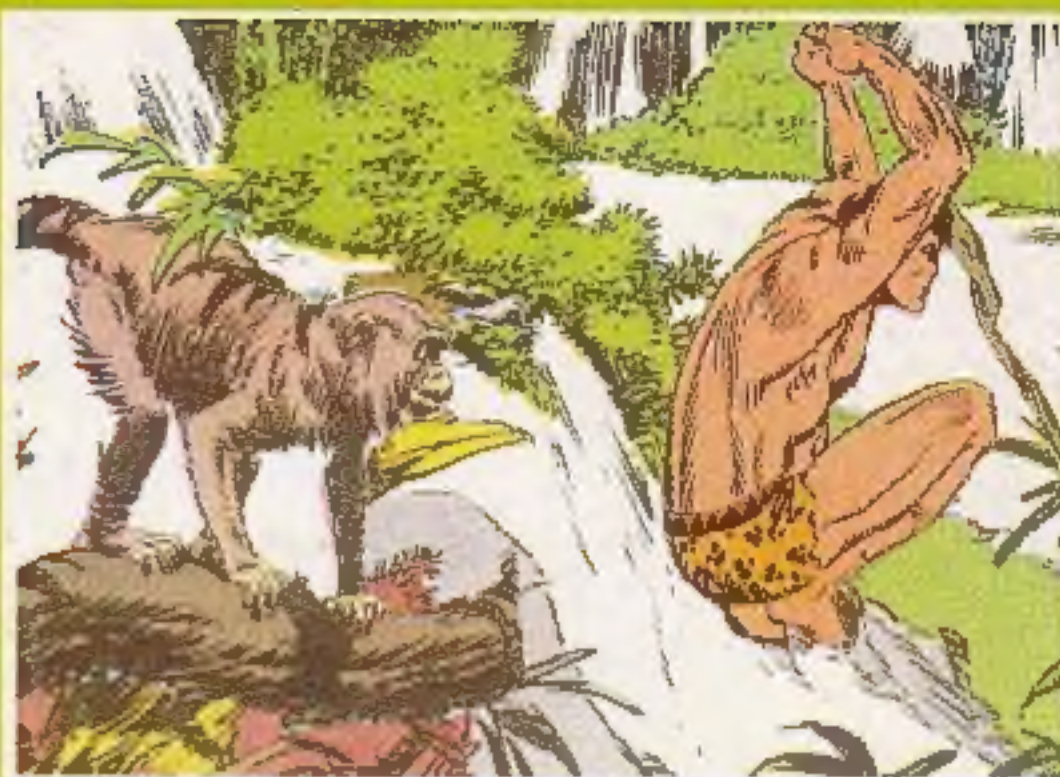
Softwareautoren gesucht - Info anfordern!



The Hobbit für den ZX Spectrum 48K

Das neue Superadventure. Herrliche Grafik. Großer Befehlssatz. Ein Meilenstein der Microcomputersoftware. Dazu das Hobbit-Taschenbuch (in englischer Sprache).

DM 78.-



Tarzan für den ZX Spectrum 16 & 48K

Ein Geschicklichkeitsspiel. Tarzan muß Jane befreien. Dabei wird er von Krokodilen und Affen behindert. Happy-End am Schluß? Tolle Grafik, unterhaltsam. Ohne Joystick gut spielbar.

DM 25.-



Penetrator

für den ZX Spectrum 48K

Superschnelles Arcade-Spiel, das die 48K voll ausnützt. Wer den erweiterten Spectrum besitzt, sollte auf dieses Spiel nicht verzichten.

DM 27.-



Adventure

für den ZX 81 16K

Ein Grafikadventure in englischer Sprache bei dem sich alles um die Stories von Superman dreht.

DM 35.-

Best possible Taste für den ZX-81 1K

Das Bestmögliche für den ZX-81 1K: 30 Spiele auf einer Kassette! Horrorscope, Bad Spells, Der Führer, Acne, Kick the Bucket, Horse Race, Royal Flush, Fanny Valentine, Pox, Dole, Stork, Growing Up, Life Support, Tumbling Dice, Fairies, Find the Number, Hoagie, Crystal Ball, PS and DS, Genesis, Gad, Noahs Ark, Plagues, Goliath, Jonah, Merry Christmas, Lies ...

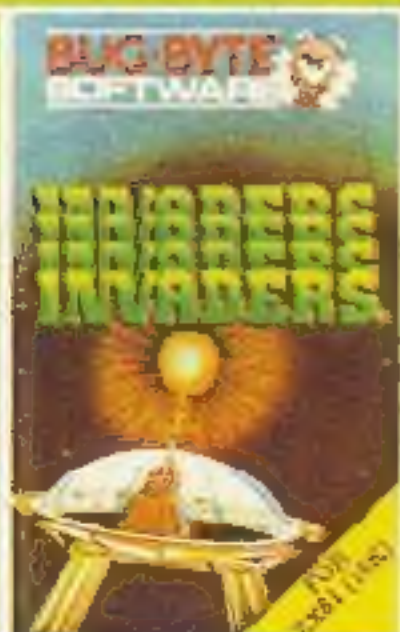
DM 19.50

Mazogs

für den ZX 81 16K

Bekämpfe die wilden Ungeheuer, bevor Du von ihnen gefressen wirst. Ein Arcadespiel, das volle Konzentration erfordert.

DM 39.50



Invaders

für den ZX 81 16K

Der bekannte Spielhallen-Hit nun auch auf Ihrem Heimcomputer. Superschnell durch Maschinencode.

DM 16.-

ROMIK SOFTWARE SUPER NINE FOR 1K ZX81

1. CANYON
2. ASTEROIDS
3. ASTROBLASTER
4. DEFENDER
5. SQUASH
6. SCRAMBLE
7. SKETCH
8. COSMIC RAIDER
9. FOUR THOUGHT

WILL YOU BE THE
SUPREME WORLD
CHAMPION?

SUPER NINE

für den 1K ZX-81

Neun Spiele für den kleinsten ZX auf einer Kassette! Für jeden Geschmack das Passende dabei.

DM 39.50